Xanthin

pro gamer

Say-4

SABAH

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

CD'DE BU HAFTA

- DEMOLAR Lionheart, Absolute Tetris, Tony Hawk's Pro Skater 4, Armobiles, Madden NFL 2004, Chain Reaction, Fire Chief, Robocop
- VİDEOLAR XIII, C&C Generals: Zero Hour, Everquest 2, Lock On: Modern Air Combat, Men of Valor, Lord of the Rings: Return of the King, Spellforce: Dawn of the Fate, URU: Beyond the Ages of Myst, World of Warcraft

Lionheart

Black Isle'dan SİHİRLİ bir dokunuş

Heaven & Hell

Dünya sizin çevrenizde dönüyor

Big Biz Tycoon 2

Kurnaz tüccar olmanın incelikleri

Tam Çözüm

RUNAWAY

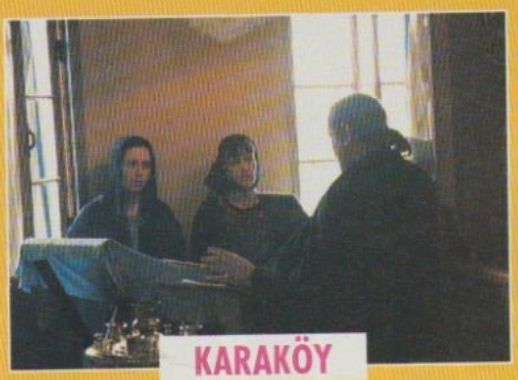
Maceranın altından girip üstünden çıktık...

FRP OYNAMAMAK İÇİN MAZERET KALMADI

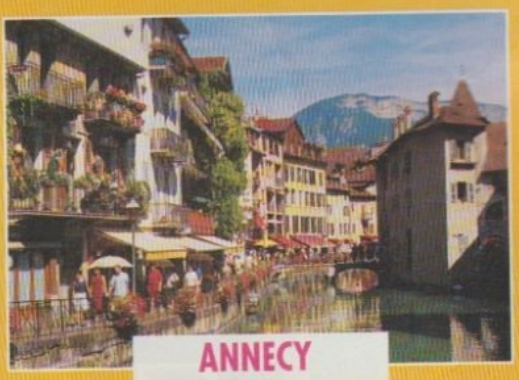
Oyuncunun El Kitabı

ÇOK YAKINDA PATLAYACAK!

XIII



KARAKÖY

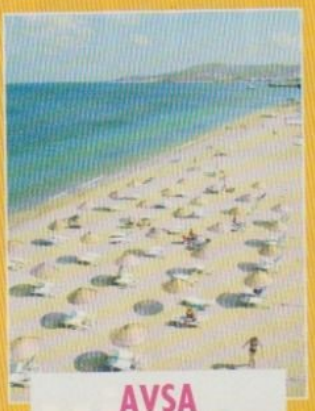


ANNECY

GÜNEY SAHİLLERİNDE HUZURA YOLCULUK: Yoga, meditasyon ve yenileyici terapiler eşliğinde tatil imkânı sunan özel mekânlar

SARI TABELALAR REHBERİ: Silifke'den Narlıkuyu'ya hikâyeleriyle antik kentler

ANNECY: Fransa - İsviçre sınırında, taşralı küçük Venedik



AVŞA

SAPANCA

ROTA: BAYRAMOĞLU'NDAN GÖLYAKA'YA Yaz sonu güneşinde İstanbul'un arka bahçesini keşif

İSTANBUL ÇATILARINDA AYİN: Karaköy'ün eski apartmanlarında Beyaz Ruslar'ın manastırları saklı

KÖYCEĞİZ: Akdeniz'in en batı ucunda; başı gölde, kuyruğu denizde bir denizkızı

TÜRKİYE'NİN TEK TATİL VE SEYAHAT DERGİSİ

Eylül sayısı bayilerde

İçindekiler

İNCELEMELER

10 Lionheart: Legacy of the Crusader
Alternatif dünyada yaşam kılavuzu.

14 Big Biz Tycoon 2
Parayla saadet olur mu? Evet ama yine de...

16 Heaven & Hell: Live and Let Die
Egosantrik bünyelere şiddetle önerilir!

18 Oyuncunun El Kitabı
Hep oynamayın. Biraz da okuyun...

ÖN İNCELEME

6 XIII
Çizgi roman kültürünüz varsa kanınız ısınacak. Yoksa da dert değil, FPS biliyorsunuz nasılsa.

HABERLER

4 MLB Microsoft'un
Microsoft ve 3DO arasındaki dostluk maçı sonuçlandı. MLB Microsoft'a kaldı.

5 Pirates Türkçe'de
"Ahoyy" yerine "rastgele" demeye dilinizi alıştırın...

ONLINE

21 World of Warcraft
Sonunda bağımlısı olmadan oynayabileceğimiz bir MMORPG.

STRATEJİ REHBERİ

22 Runaway: A Road Adventure
Bal kavanozuyla miğferi birlikte kullanmayı akıl edemeyenlere özel...

AYRICA...

8 CD
O kadar methettik madem bir de siz bakın şu Zero Hour videosuna. Çok güzel değil mi?

20 Ev Elektroniği
N-Gage'e bir ay kala son bakış.

20 Mobil Oyun: Battlefield
Ben askerdeyken... Cep telefonu yasaktı.

29 Hile Kodları
Tamam, aramızda kalacak merak etmeyin.

30 Mektup
Arka sayfalarda neler oluyor? Dolayısiylee... mektuplarınız.

Geliyorlar!

Sabahların, akşamüstlerinin serin serin estiği vakitler geldi. Artık yaz ortasında değiliz ve çiğ bir sıcakla başlamıyoruz güne. Taze kokular taşıyan rüzgarlar esiyor.

Aynı esinti ve serinlik oyun dünyasının üzerinde de etkisini göstermeye başladı. PC oyunları coğrafyasında sonbaharın ilk habercisi Lionheart: Legacy of the Crusader oldu. Hatta buralarda küçük çapta bir fırtınaya yol açtığını bile söyleyebiliriz. Oyun, daha uzun süre gündemden düşmeye niyetli değil ama yaklaşan bulutlara karşı hükmü ne kadar sürer, kestirmek güç.

PC oyunları meteorolojistleri, kurak geçen bir yaz mevsiminden sonra önümüzdeki birkaç hafta içinde Avrupa ve Amerika piyasasını etkisi altına alması beklenen serin ve yağışlı havanın müjdesini vermeye başladı bile. Örneğin? Çok yakında, beş yıllık bir projenin son hali olan Republic: The Revolution gelecek ve muhtemelen güç delisi stratejistleri koltuklarına çivileyecek. Hemen arkasından Broken Sword 3 ve sonra Half-Life 2. İkisi hakkında da tek kelime etmiyorum. Zaten biliyorsunuz.

Sonra devasa ordusuyla Rome: Total War'ı ve Star Wars evreninin ağır ağabeyleri Knights of the Old Republic'i ağırlayacağız. Commandos 3'ü, Generals'ın son savaşı Zero Hour'u saymıyorum bile...

Velhasıl, bu mevsim güzel bir mevsim arkadaşlar. Yağmur yağmaya başladığında dışarıda olup toprağın kokusunu duymanız gerekiyor. Ve dediğim gibi yağmur çok yakında başlayacak, uyuyakalmayın!

Serpil Ulutürk

Nasılmış, görelim

Max Payne 2'nin ilk ekran görüntüleri yayınlandı

Herkesin merak ettiği, çıkması için sonbaharı beklememiz gereken Max Pane 2: The Fall of Max Payne hakkında birkaç ipucu... Rockstar geçen hafta törenle ilk ekran görüntülerini yayına soktu! O ne şahane grafikler... Adresi ise şöyle: www.rockstargames.com/maxpayne2.

"Erişkin izleyiciler için bir kara aşk hikayesi" diye tanımlanıyor Max Payne 2, "Ama bundan sulu zırtlak bir içerik olduğu fikrini çıkarmayın" diyor Rockstar yetkilileri. Bunun dışında Max'ın ilk oyundan bilinen haller var: Silahları, yolculukları, aksiyon sahneleri, "bullet time" efektleri ve yine kasvetli bir atmosfer. "Aşk acıdır" diyor Rockstar yetkilileri, ama Max Payne hayranları acı çekmeyecekmiş. Tüm bu şifreli ifadeler ne anlama geliyor, sonbaharda anlaşılacak.

MLB Microsoft'un

Peki ya Inside Pitch'e ne olacak?

Microsoft, 3DO'nun beğenilen oyunu High Heat Major Leage Baseball'un (MLB) haklarını aldı. Şu anda Xbox için geliştirilmekte olan Inside Pitch'in akıbeti hakkında yorum yapmayan Microsoft, MLB'un motorunu satın aldı. Bu yüzden MLB'un oyuncularını kullanmak isterse yeni bir lisans anlaşması yapmak zorunda kalacak. Oyunun motorunun satın alınması, Microsoft'un kodları Inside Pitch'de kullanmak istediği izlenimini veriyor.

3DO'dan oyun hakları satın alan tek firma Microsoft değil. Namco ve Ubi Soft da hayli yüklü alışverişler yaptı. Namco, Street Racing Syndicate'i 1.5 milyon dolara; Ubi Soft ise Might and Magic ile Heroes of Might and Magic'i 1.3 milyon dolara satın aldı.

Süt paritesi!

Bir RTS ve RPG bileşimi olan, 20'nin üzerinde görev, 80 farklı karakter, bir sürü macera içeren, online olarak ve LAN'da oynanabilen Once Upon a Night, aka KnightShift'in PC versiyonu hazırlanıyor. Atari tarafından yapılan açıklamaya göre oyun 23 Eylül'de 50 dolarlık fiyatla Kuzey Amerika'da piyasaya sunulacak. Bir ihanet, asalet ve süt (evet, süt) hikayesini anlatan Once Upon a Knight'ta fantastik bir dünya düzeni var. Ekonomi süt temelinde kurulmuş, üvey anneler, uçan cadılar ve gizli şövalyeler var. Oyuncular ya RTS modunda hemen savaşa girebilir ya da RPG modunda karakterin özelliklerini sakince geliştirebilir.

Bekliyoruz...

Bu köşenin de en az hile sayfası kadar meraklısı oldu. Kolay tabii, listeden hemence seçip hazırlıklarınızı ona göre yapıyorsunuz. Bununla kalmayın ama, o seçtiğiniz oyunla ilgili bir bilgiye, habere ya da yoruma her an her sayfada rastlayabilirsiniz. Buyurun 5-19 Eylül arasında çıkacak oyunların listesini.

Cold Zero: The Last Stand
Aksiyon ..... 5 Eylül

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
Aksiyon ..... 5 Eylül

Wings of Honour
Simulator ..... 5 Eylül

Captain Scarlet: Retaliation
Strateji ..... 5 Eylül

Echelon: Wind Warriors
Simulator ..... 9 Eylül

Anarchy Online: Shadowlands
MMORPG ..... 9 Eylül

Enclave
RPG ..... 12 Eylül

Wildlife Park
Strateji ..... 12 Eylül

Galactic Civilizations
Strateji ..... 12 Eylül

IndyCar Series
Yarış ..... 12 Eylül

Madden NFL 2004
Spor ..... 12 Eylül

Laser Squad Nemesis
Strateji ..... 12 Eylül

Halo: Combat Evolved
FPS ..... 19 Eylül

Chrome
FPS ..... 19 Eylül

Judge Dredd vs Judge Death
FPS ..... 19 Eylül

Yager
Aksiyon ..... 19 Eylül

Tron 2.0
Aksiyon ..... 19 Eylül

Freedom Fighters
Aksiyon ..... 19 Eylül

Aquanox 2: Revelation
Aksiyon ..... 19 Eylül

World Championship Snooker 2003
Spor ..... 19 Eylül

Rugby 2004
Spor ..... 19 Eylül

Conflict: Desert Storm II
Aksiyon ..... 19 Eylül

Underworld
FPS ..... 19 Eylül

Bu haber televizyonda yok!

Hidden & Dangerous 2 hakkında bilmek isteyeceğiniz birçok şey...

Selefi gibi Hidden & Dangerous 2 de İkinci Dünya Savaşı temalı, ekip tabanlı bir FPS. PC Zone, Ekim'de piyasaya sürülecek olan oyun hakkında herkesin kafasını meşgul eden soruları Gathering'den Luke Vernon'a sordu. Bu röportajdan satır arası bilgiler ise şimdi ProGamer okurları huzurunda.

Hidden & Dangerous'ı anlatsanız...
First person, ama aynı zamanda third person, ekip tabanlı ve bir strateji gibi oynayabilir. Birebir İkinci Dünya Savaşı şartlarında olduğundan bir arcade'den çok simülasyon bana göre.

Strateji modu nasıl ki?
Oyun sırasında herhangi bir aşamada space tuşuna basarsanız savaş alanına farklı bir bakış açınız olur. Oradaki saat ikonunu tıklarsanız strateji moduna girersiniz. Her askere haritada ayrı rotalar ve davranış şekilleri (duruş, hız gibi) belirleyebilir, ruhsal durumlarının nasıl olacağına karar verebilirsiniz.

Arcade'den çok simulasyon dediniz. Gerçeğe mi dayanıyor?
İkisinin ortasında bir şey. İlk oyun kadar sert değil, yani biri sizi bileğinizden vurduğunda ölmüyorsunuz. Evet simulasyon, ama başınızdan vurulduğunuzda ölmeniz kullanılan silaha bağlı. Burada oyun bunu dengeliyor, yani hedef olmamaya gayret edin! Ama işin eğlencesi çıksın diye de gerçeklik seviyesi oyunda biraz düşürüldü.

Karakterler zamanla daha iyi oluyor mu? Oyun deneyimi esas alıyor mu?
Karakterler siz onları kullandıkça gelişiyor. Ekibinize iyi bakarsanız onlar da iyi hale geliyor.

Oyunu istediğimiz her noktasında kaydedebilecek miyiz?..
Hâlâ bunun üzerinde çalışılıyor. Oyunun zorluk derecesine göre belirli sayıda kaydetme hakkı planlanıyor.

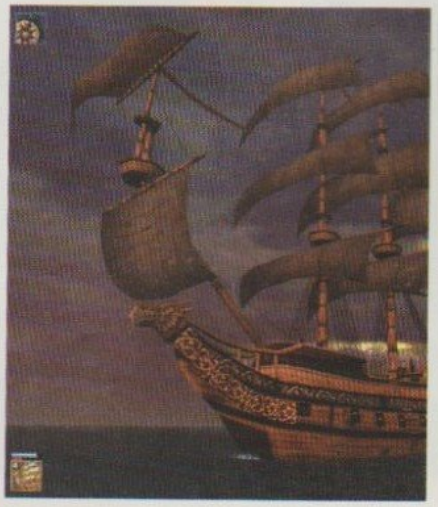
Görevler kurgu mu, gerçek mi?
Görevler gerçeklere dayanıyor ama içerdikleri her şey gerçek değil. Şöyle ki, SAS'lar Burma'da da görev yaptı, Norveç'te de. Oyun Norveç'teki fiyortta bulunan gemilerdeki malların gerçek olduğunu iddia etmiyor. Ama SAS'lar o fiyortta görev yaptı, bu gerçek.

Ulaşılacak nihai bir amaç var mı?
Kuzey Afrika gibi farklı ortamlarda geçen seferler var. Seferin başında ne olacağını bilmiyorsunuz, görevi tamamladıkça öğreniyorsunuz. Bu yüzden her görevin başında size nereye, hangi amaçla gittiğiniz ve savaşla ilgili diğer bilgiler anlatılıyor. Örneğin Kuzey Afrika'dan döndüğünüzde bu seferin savaşa nasıl etki ettiğini öğreniyorsunuz. Ama tarih yazmıyorsunuz tabii, yani "Dördünüze de teşekkürler, savaşı kazandık" demiyorlar.

Pirates Türkçe'de

Avaturk, oyunu Türkçe kullanım kılavuzuyla satışa sunacak

Ubi Soft Entertainment'ın beklenen oyunu Pirates of The Caribbean'ın incelemesi, tam çözümü bizden, Türkçe kullanım kılavuzu ile bizzat kendisi Avaturk'tan. 5 Eylül'de satışa sunulacak olan Pirates hakkında söylenebilecek her şeyi önceki sayılarda söyledik zaten. ProGamer'la yeni tanışanlar için özetlemek gerekirse... Oyuna ufak bir gemi kaptanı olan □athaniel Hawk'ı yöneterek başlıyorsunuz. Elli mürettebatlı bir takası olan Hawk, belinde kılıcı ve tabancası, cebinde ucuz bir dürbünü ile denize çıkmaya hazır. Bir adadan diğerine mal taşıyarak para kazanıyor, korsan gemilerini batırıp onların yağmaladığı eşyaları toplayıp satıyorsunuz. Zengin bir ülkenin gemilerine savaş açıp, onların ganimetlerini satarak paraya para demiyorsunuz.



XIII

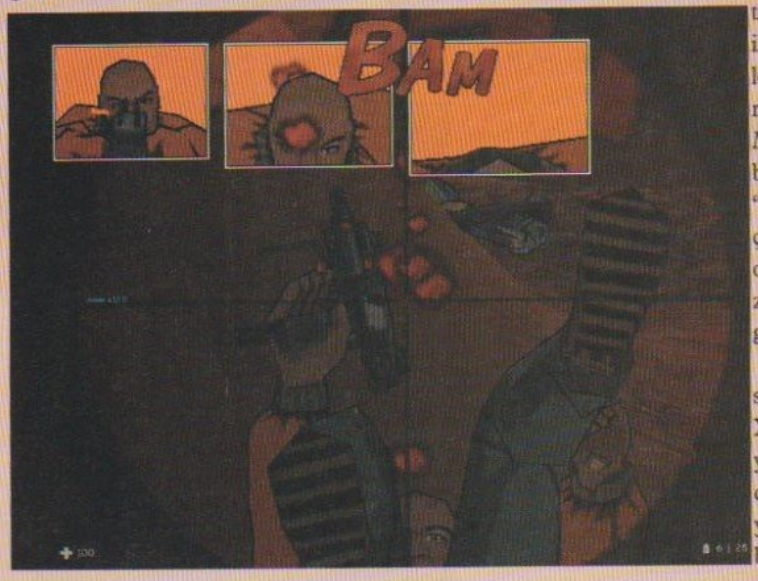
Çizgi roman tadında bir Afrika Kaplanı hikayesi...

Çıkış Tarihi: Sonbahar 2003
Tür: FPS
Yapımcı: Ubi Soft Paris (France)
Dağıtımcı: Ubi Soft
www.xiii-thegame.com/uk/home.php

Çizgi romanlarını ders kitabının arasına saklayarak okuyanlar bu oyuna nasıl bir muamele yapacak, merak içerisindeyiz...

Şu asırlarca beklediğimiz Max Payne'i hatırlarsınız... XIII'ün daha ilk görüntülerini gördüğümde aklıma Max Payne gelmişti. Max Payne'in ara demoları çizgi roman tarzında yapılmış ve hemen hepimizin hoşuna gitmişti. XIII'de ise iş abartılmış, bütün oyun bir çizgi roman haline gelmiş. Gerek oyunun aslında 3D olan grafikleri, gerekse çizgi romanlara has takip eden pencereler içinde verilen aksiyon kareleri tam anlamıyla bir çizgi roman. Zaten sayfalarımızı süsleyen ekran görüntülerine bakarsanız her hangi bir çizgi romandan alınmış gibi gelecektir size. Aslında bu resimler size web sitelerinde oynadığımız flash oyunlar gibi de görünebilir. Ama oyun aslında bir 3D FPS. Üstelik Unreal Warfare motorunu kullanıyor. Kanımca mevcut en güçlü 3D grafik motoru olan Warfare'i kullanan oyunun basit bir arcade veya shooter olmasını bekleyemezsiniz. XIII'ü de grafik ve detay olarak No One Lives Forever ile kıyaslayabiliriz.

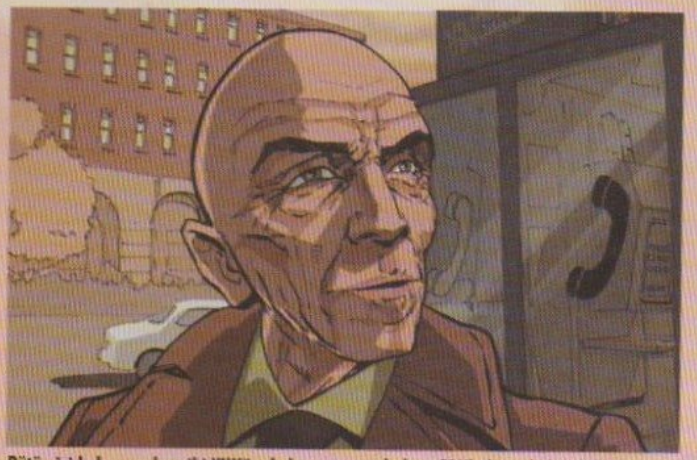
Oyunda bir olay olduğu zaman tıpkı bir çizgi romandaki gibi sol veya sağ üst köşelerde ekstra pencereler açılıp vurulan kişiyi veya düşen ya da ölen insanları gösteriyor. Birileri gelirken önemli noktalarda pencereler önemli objeye veya yere zoom yaparak sizin dikkatinizi oraya yöneltiyor. Buna ilave olarak aksiyon olan yerlerde sürekli klasik çizgi roman efektleri beliriyor. Mesela vurulan bir adamın başının üzerinde klasik "ARGHH!!" yazan bir balon çıkabiliyor. Bu ilginç ekler oldukça çeşitli ve oynayanı zaman içinde sıkabilecekmiş gibi görünmüyor.



FPS tarzında ve klişe bir senaryo üstüne oturtulmuş XIII sayesinde bilgisayarımız başında fazladan dijital çizgi roman keyfi yaşayabileceğiz. Yani ikisi bir arada. Oyunun müzikleri dinlediğim kadarıyla (resmi web sitesine girip siz de dinleyebilirsiniz) gayet iyi. Bu hafta CD'mizde yer alan videodan görebileceğiniz gibi oyun içinde yer alan ve çizgi roman efektleri oyuna bambaşka bir tat katmış. Oyunun çizgi roman düşkünleri üzerinde yaratabileceği etkiyi anlatmaya çalışmak bile yersiz. Düşünün ki oyunun menüleri bile bir çizgi romanı aratmayacak şekilde tasarlanmış.

O meşum dövme

Biraz oyunun senaryosundan bahsedelim... XIII (13 diye okumakta fayda var. "Ksiii" bir hayli garip kaçıyor) ismi karakterimizin bizzat kendisinden geliyor? Asıl adamımızın oyuna girişi hiç de etkili değil. Hatta senaryoda Jackie Chan'in ATV'de 68 (roma rakamıyla LXVIII) kere yayınlanan



Bütün iyi kahramanlar gibi XIII'ün de başı aynı anda hem FBI'la hem de haydutlarla dertte.

meşhur Afrika Kaplanı'ndan alıntılar sezdim.

Oyuna XIII isimli kahramanımızla plajda hafızamızı tamamen kaybetmiş bir şekilde başlıyoruz. Kim olduğumuz, nereden gelip nereye gittiğimiz belli değil. İsmimiz ise omzumuzdaki "XIII" dövmesinden geliyor. Karizmatik adamımız plajda bir kulübede kötü talihli (kötü talihin bizi bulması) bir bayan tarafından uyandırıldığında tek gördüğü şey, üstündeki XIII dövmesidir ve cebinden sadece New York'taki bir bankanın özel kasa anahtarı çıkar. Birkaç badire atlattıktan sonra kahramanımız kasaya ulaşıyor ve orada bulduğu pasaportu sayesinde kim olduğunu anlıyor. Bunu öğrendikten birkaç dakika sonra FBI şefi Albay Amos tarafından ABD'nin 43'üncü (XLIII) başkanı William Sheridan'ı öldürmekten suçlanarak tutuklanıyor. Kanıt olarak da çatıda elinde bir sniper tüfeği varken çekilmiş ve büyütülmüş bir fotoğraf gösteriliyor. Bundan sonra XIII isimli kahramanımız geçmişini ve gerçekten suikastı yapıp yapmadığını araştırmaya başlıyor.

İyiler/kötüler

Bu suikastı XIII'ten başka çözmeye çalışanlar da var. Örneğin, ABD ordusunun en yüksek rütbeli kişisi General Carrigton, onun asistanı Binbaşı Jones, Albay Amos, başbakanın suikastında esas sorumlu olarak görülen ve aynı zamanda profesyonel bir katil olan Mongoose, bir de suikastı araştırırken ortadan kaybolan Kim Rowland. Oyundaki gizemli karakterlerden biri de McCall, yani SPADS'ın (Special Assault Destroying Section) başındaki kişi. Ve tabii XIII'ün üzerindeki kara bulutlardan etkilenen yakınları da var. Kardeşi Walter Sheridan bunlardan biri. Sheridan'ın senaryodaki amacı kardeşi yüzünden üstüne sıçrayan lekeyi temizlemek.

Anlayacağınız oyunun hikayesi neredeyse bir adventure'a yakışacak düzeyde.

Ama FPS'lerin olmazsa olmaz bazı özelliklerinden taviz verilmiş. Gördüğüm kadarıyla silahları çok detayına girerek eklememişler, yani sıkı bir Rainbow Six: Raven Shield hayranıysanız oyuna biraz sinir olabilirsiniz. Ama I'm Going In'in silahları sizi tatmin ediyorsa (bence MP5'e hakarettir), ortada bir sorun yok. Üstelik silahlara ek olarak etraftaki bir dolu objeleyi de kullanabiliyoruz. Herhangi bir şişeyi kırıp silah haline getirebiliyoruz, hatta istediğimiz zaman kültablası (konvansiyonel baba silahı) bile fırlatabiliyoruz, sandalyeleri kendimize kalkan yapabiliyoruz. Bu detaylar oyuna ayrı bir eğlence katıyor doğrusu.

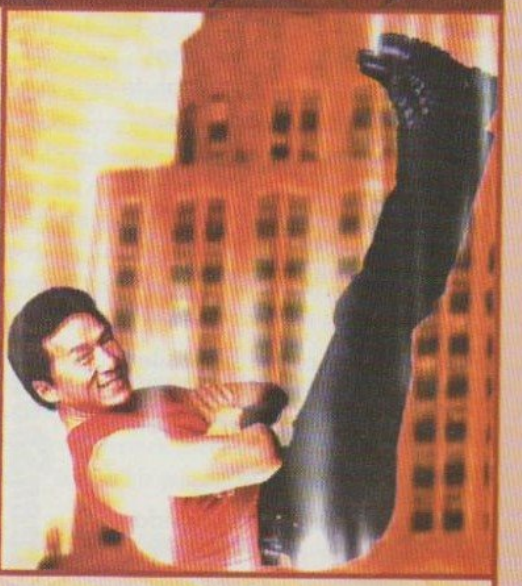
Oyunun denediğimiz demo versiyonundaki eksikler; sesler ve menülerdeki aksaklıklar ve bazı mantık hatalarıydı. Bunları da oyunun henüz demo olmasına veriyoruz. Böylesine iyi bir fikirden yola çıkan güzel bir oyunda hata görmek istemiyor insan. Mesela seslerdeki eksikler ses efektlerinin çok sınırlı sayıda olmasından kaynaklanıyor ama biz seslendirme ekibinin şu an bile stüdyoda harıl harıl yeni kayıtlar aldığından eminiz.

XIII bittiğinde 9 bölümlük bir çizgi roman şöleni yaşayacağız. Üstelik bu çizgi roman öyle okunup rafa kaldırılacak cinsten değil. Çünkü oyunda bilindik bütün multiplayer modları bulunacak. Deathmatch'ten tutun da sabotaj'a kadar. Son güzel haber XIII'ün bütün platformlarda çıkacak olması. Yani PS2, Xbox, Gamecube veya PC, sistemleri ne olursa olsun bütün oyuncular bu güzel oyunu oynayabilecek. Umarız oyun beklediğimiz kadar iyi çıkar ve bizi mahçup etmez. Çünkü görünen o ki XIII sadece aksiyon oyunu kategorisinde değil, çizgi roman dalında da klasik olmaya aday bir oyun.

Tayhan Memir

Hafıza oyunu

Afrika Kaplanı, başrolde Jackie Chan. XIII, başrolde Steve Rowland, nam-ı diğer XIII. Bir oyunla bir film birbirine ancak bu kadar benzer. Dünyadaki bütün devlet ordularından seçilmiş iyi askerlerden özel bir ordu oluşturulur. Ve bunlar özel bir göreve gönderilir, fakat görevdeki amaç bu askerleri öldürmektir. Uçakta klasik olarak olay çıkar ve askerlerin çoğu ölür, fakat bizim Jackie yani Steve Rowland kısaca XIII paraşütle atlar ve ağır yaralı olarak Afrika'da tek bir kabilenin bulunduğu çöle iner. Ve direkt hafızasını kaybedip "ben kimim, kimim ki ben, neyim ki?" moduna geçer. Steve yani Jackie veya XIII, kendisine ait hiçbir bilgiyi hatırlamamaktadır. Bu tarz senaryolar hep aynı şekilde ilerler zaten... Bizim Jackie yani Steve ya da XIII, Dakar Rallisi'ne rastlar ve burada abi-kardeş olan sürücü ve co-pilot araçlarını tamir ederken sürücüyü yani abiyi yılan sokar ve Jackie yani Steve



olaya hızır gibi yetişir. Ve ağabeyi kurtarır. Hatta kendini iyice aşar, arabayı sürerek ralliyi kazanır. Pes valla. Anca bu kadar uçar hafızasını kaybetmiş bir kahraman, Superman mübarek!

Hadi bakalım, dörtledik

Dördüncü CD olmuş kimse haber vermiyor. Günler ne kadar da çabuk geçiyor... Daha üç hafta öncesi gibiydi halbuki CD ilk elimize geçtiğinde. O gün bu gündür CD içeriğini güncel tutmak için yoğun çaba harcıyoruz. Bu hafta da harcadık ve sonunda ProGamer CD 4 oluştu. Eğlenmenize bakın!..

demo

Lionheart

Bu haftanın kapak konusu. Fallout ve Black Isle severlerin kaçırmaması gereken bir oyun. Oynanışı Fallout'a görünümü Arcanum'a benzeyen Lionheart, belki de son zamanlarda çıkmış en iyi oyun.

Absolute Tetris

Şimdi programcılar yeniden Tetris'i öne çıkartıyor. Absolute Tetris de bunun bir sonucu.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Üçüncünün ardından yapılan oyun, Tony Hawk'a yılda 600 milyon dolar kazandırıyor.

Armobiles

Demoda sadece iki araba ile sınırlı sayıda pistte yarışılıyor. Ateş eden kulelerse eğlenceli.

Madden NFL 2004

Amerikan futbolu konusunda tartışmasız bir numara. NFL 2004, yeni oyunla karşımızda.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Chain Reaction

Basit makinelerden düzenek kurup görevi tamamlamaca.

Fire Chief

Dünyada kahraman birileri kaldıysa itfaiye görevlileridir.

Robocop

Üç boyutlu macera oyunu Robocop önce XBox'ta çıkmıştı.

araç

Mblast yaması
Roger Wilco 1.4.1.6
GTA3 Cheat Keys Console
3 Deep5
Game Maker 4.3b
Gamegain 1.0
Planetgen 4.0b5
Half-Life CD Key Changer 3.0
Cheating 1.7
All Seeing Eye 1.9.8
Hypersnap 5

ScreenShots

Alias
America 2
Call of Duty
Chicago 1930
City of Heroes
Cold Zero
Doom III Multiplayer
Fire Warrior
Lord of the Rings: Return of the King
Breed
Diablo
Driver 2
Far Cry
The Hobbit
Republic: The Revolution
Sacrifice

video

C&C Generals: Zero Hour

Westwood'un yaptığı en güzel oyun sayılan Generals'ın ek bölümleri. 30 yeni ünite ve 15 yeni bölümden oluşuyor.

Everquest 2

Birincisi kadar iş yapar mı bilinmez ama grafikler iyi.

Lock On: Modern Air Combat

Bir uçak simülasyonu. Kokpit çekimleri oldukça başarılı.

Men of Valor

İsmiyle ve içeriğiyle bir Medal of Honor benzeri.

Lord of the Rings: Return of the King

Özellikle kılıçla dövüş animasyonları çok güzel.

Spellforce: Dawn of the Fate

Bu da Warcraft'ın arkasından yapılan bir taklit oyunu.

URU: Beyond the Ages of Myst

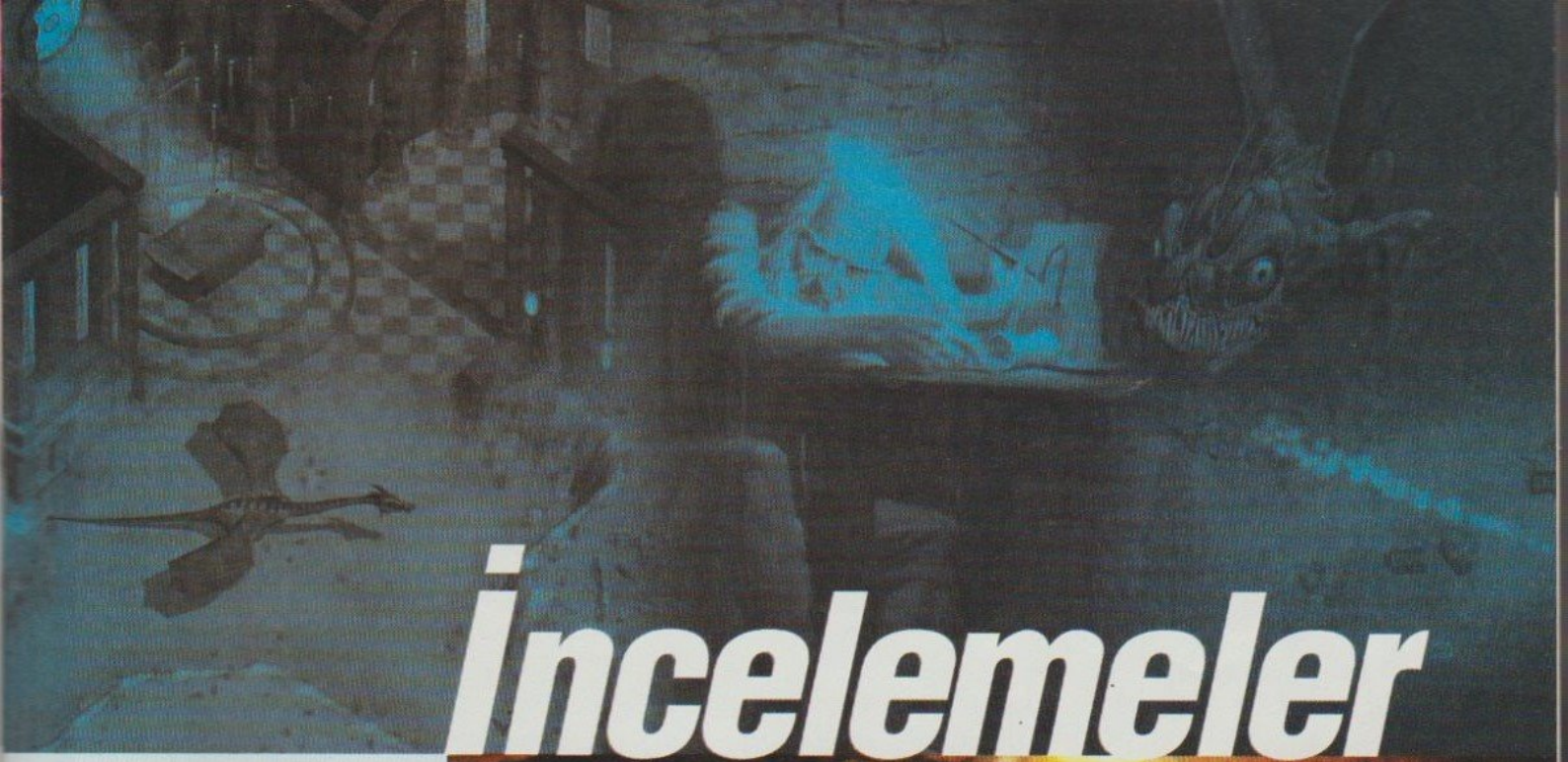
Kitaplar kapılarmış, bizi başka diyarlara götürürlermiş.

World of Warcraft

Bir Gryphon'a binip dünyayı gezmek istemez misiniz?

XIII

Bakınız sayfa 6 ve 7.



İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

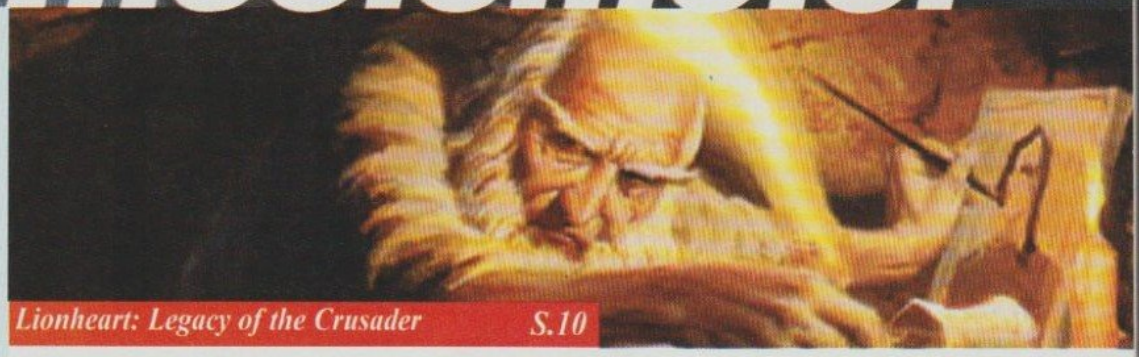
100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



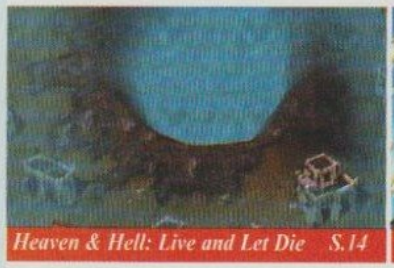
Lionheart: Legacy of the Crusader S.10

Hişşt! Aslan yürekli!

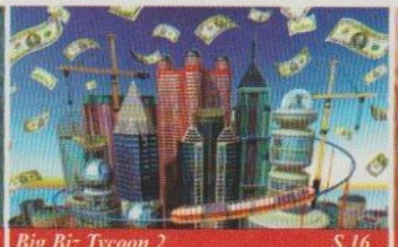
Bu hafta inceleme sayfalarımızda bir cümbüş havası var. Bir RPG'miz, bir iş adamlığı simülasyonumuz, bir stratejimiz ve hatta bir de FRP'cilerin başucu kitabından (evet kitap inceledik!) oluşan sayfalarımızla İncelemeler bölümümüz gözümüze acayip renkli ve fonksiyonel görünüyor.

Anlı şanlı Black Isle'ın anı da şanı da yürüyecek olan oyunu Lionheart: Legacy of the Crusader'ını ne zamandır bekliyorduk ama uzaktan heybetini algılayamamışız pek. Çünkü ofisten içeri girip yumruğunu masaya vurduğundan beri kimseden ses çıkmıyor, herkes monitörünün arkasına gömülmüş, kendi halinde "bir şeyler" yapıyor. Bir şeyler? Şimdi anlıyorum... İşletme simülasyonu oyunumuz Big Biz Tycoon 2 iş dünyasının inceliklerini merak edenlere, "ben paraya para demem (para benim olmadıkça)" diyenlere göre. Dünyaya göbeğinizin elverdiği ölçüde, koskoca bir holdingin tepesinden bakmak belki de eğlencelidir? Heaven & Hell, şimdiye dek gördüğümüz ekran görüntüleriyle bizi epey heyecanlandıran bir oyundu. Zamanında Black & White ya da Populous oynamış herkes için geçerli bir beklenti içindeydik. Fakat sanki biraz aceleye getirilmiş bir son sürümle karşılaşınca keyfimiz kaçtı. En çok da Heaven & Hell oynamak zorunda olduğu için Lionheart'ın yüzüne bile bakamayan Tayhan'ın. Kendisine geçmiş olsun dileklerimizi iletiyoruz buradan.

Son olarak, bu hafta bir değişiklik yapıp inceleme sayfalarımıza bir de kitap ekledik. Derginin ilk çıktığı günden beri çok sayıda okurdan gelen "FRP'yle ilgili de bilgi verin" isteğine, işaret parmağımızı Oyuncunun El Kitabı'na doğrultarak cevap vermek istedik. Özellikle de FRP'yle ilgili Türkçe kaynak isteyenler için "eşsiz bir eser", "faydalı bir çalışma"... Hadi iyi eğlenceler.



Heaven & Hell: Live and Let Die S.14



Big Biz Tycoon 2 S.16

Oyuncunun El Kitabı S.18

Lionheart: Legacy of the Crusa

TÜR: RPG ÜRETİCİ: Black Isle DAĞITIMCI: Interplay lionheart.blackisle.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 8 MB ekran kartı

Hem tehlikeli hem eğlenceli, hem tanıdık hem çok yeni, hem bu dünyadan hem de değil... Black Isle'ın sihirli dokunuşları, kendi stiline de dünya tarihine de alternatif bir yaklaşım getiriyor

der

Karakterimiz farkındaysanız birazdan ölmeye hazırlanıyor ama elektrik bilgisi sayesinde bu son anlarını bile verimli geçiriyor.

Dünyanın herhangi bir yerinde bir RPG oyunu yapılacaksa bu işi, tüm zamanların en çok beğenilen RPG'lerinin istisnasız hepsini üretmiş Black Isle denen adamlara bırakmak galiba en mantıklısı. Fallout, Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights, Planscape Torment şeklinde uzayan RPG şeref listesinin tepesine bayrağını dikmiş olan Black Isle, öyle görünüyor ki Lionheart'la bir efsane daha yarattı. Her defasında olduğu gibi birkaç güne kalmaz çevrenizde nasıl evden çıkmadığını, sevgilisini, işini gücünü nasıl ihmal ettiğini anlatan insanlar türeyecek. Daha acısı, muhtemelen bunlardan biri de siz olacaksınız.

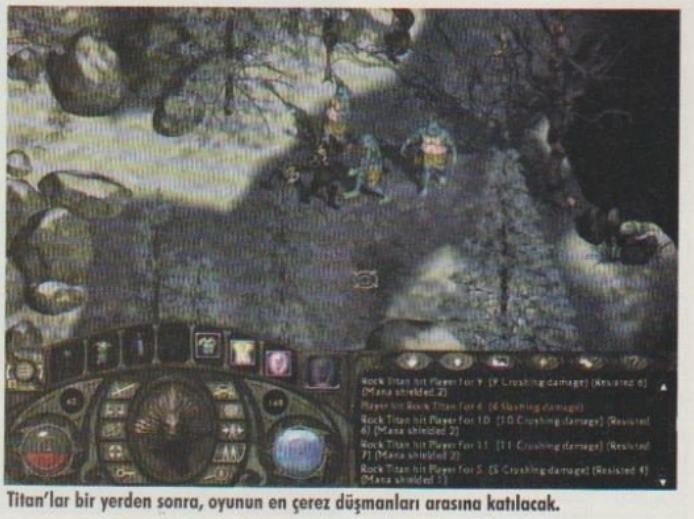
Yazıya böyle büyük bir heyecanla girmemin sebebini açıklamak istiyorum. Az önce, "artık yazmam lazım" tedirginliğiyle zar zor oyundan çıktım ama aldığım enerjiyi henüz tarafsız bir yazı yazmak için gerekli sağduyuya dönüştürebilmiş değilim. Ham bir şekilde "çok güzel, süper, bırakın oynayayım" diye bağırmak istiyorum. Peki o zaman, motivasyonumuzu öncelikle hikayeyi özetleyerek dengelemeye çalışalım.

Üçüncü haçlı seferinin ardından gelen bir tarihsel kırılma üzerine kurulu oyunumuz. Disjunction denen ve dünyanın bütünlüğünü bozan bu olay bizimkiyle diğer dünyalar arasında derin yarıklar oluşmasına ve büyü gücünün yeryüzüne fışkırmasına neden oluyor. Bütün bir coğrafyanın ve üzerindeki insanların kaderi de tamamen değişiyor. Sonuç olarak kurgulanan hikaye çok da orijinal değil ama bunun oyuna yansıma şekli bence kusursuz.

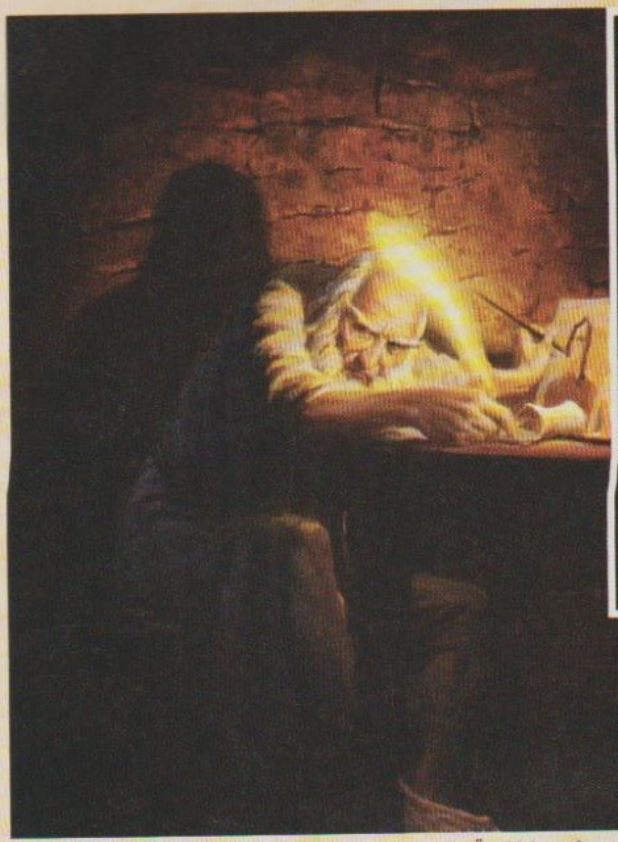
Avrupa'da yeni hayat

Lionheart'a Barcelona'da başlıyoruz. Büyü dalgasının İngiltere'yi ele geçirdiği bu dönemde Engizisyon da kendine Barcelona'yı merkez edinmiş durumda. Sadece Engizisyon değil, bütün Rönesans entelijansiyası da orada. Shakespeare, Da Vinci, Cervantes, Machiavelli... Neyse onlara daha sonra geleceğiz. Şimdi biraz kendimize dönelim.

Oyuna girerken yaratacağınız karaktere bir parça "seçilmiş kişi" efekti verilmiş. Kendinizi rahat rahat özel hissedebilirsiniz, bugüne bugün Aslan Yürekli Rişar'ın ruhunu



Titan'lar bir yerden sonra, oyunun en çerez düşmanları arasına katılacak.



İç mekanların görünüşü dışarlardan daha iyi sanki, palette daha fazla renk var en azından.

Kendini bilime, resme, müziğe vermiş bir Leonardo da Vinci. Üstelik büyü de yapıyor.

taşıyorsunuz.

Karakter yaratma aşaması oyunun bütün gidişatına yön verecek kadar önemli. O yüzden hangi ırkı seçeceğinize, karakterinizi hangi yeteneklerle donatacağınıza çok iyi karar vermek zorundasınız.

Bu aşamada Fallout'tan tanıdığımız "Special" karakter yaratma sistemi yine karşımıza çıkıyor. Adamımızın güçlü ve zayıf yanlarını belirleyen 7 "attribute" (yaradılış özelliği diyebiliriz) arasından hangisinin yüksek olacağı size kalıyor ki karar vermek gerçekten zor. Bunlar fiziksel gücü belirleyen "strenght" (kuvvet), duyularınızın gücünü temsil eden "perception" (algı), saldırılara direncinizi belirleyen "endurance" (dayanıklılık), NPC'lerle iletişimi kolaylaştıran "charisma", karakterinizin yeteneklerini hızla geliştirmesini sağlayan "intelligence" (zeka), reflekslerinizin hızını ve dengesini belirleyen "agility" (çeviklik) ve her şeye bir parça etkiyen "luck" (şans). Özellikle bunlardan birini yüksek tutup diğerlerini boşlamak oyunun baştan sona kaderini değiştiriyor. Ama hepsinden bir parça olsun derseniz ortalama bir karakteriniz ve ortalama bir hayat hikayesi olur. (Ah keşke bu yazı Strateji Rehberi olsaydı, zor tutuyorum kendimi...)

Yine bu "special" sistem içinde yer alan bir başka grup da "perk"ler, bonus diyebileceğimiz yan özellikler. Irk seçiminize göre şekillenen ve her level atladığınızda koca bir mağazaya girmiş alışveriş manyağı bir insan gibi saatlerce hangisini alacağınıza karar veremediğiniz skill'ler, büyüler, bunların alt dalları... Gurme sayfası ağzıyla söylersek; "müthiş zengin bir menü içinde kaybolup gidiyor insan".

Buldum! Hata buldum!

Grafik meselesiyle araya girelim, özümüze dönelim hemen. Fallout'takinden çok farklı ortamlarda geçmesine rağmen daha ilk bakışta iki oyuna aynı elin dokunduğunu rahatça görebiliyorsunuz. Çok iyi tanıdığımız donuk, silik, insanı yabancılaştırmak istermiş gibi duran grafikler. Kendi adıma bu tarzın RPG'ye yakıştığı kanaatindeyim. Bu açıdan tek canımı sıkan şey, karakter ekranında allı morlu giysiler giydirip süslediğimiz adamımızın oyun içindeyken endamını sergileyememesi, oyunun soluk resimleri arasına karışıp gitmesi.

Aslında Lionheart'ın göze

Aklın yolu

Barcelona sokaklarını mesken tutmuş bir hırsız ile 8 "intelligence" sahibi karakterimizin muhabbeti:

Hırsız: Sökül paraları!

Karakter: Ne parası? Bende para yok ki. Sadece patates var...İstersen onları vereyim.

H: Tamam o zaman patatesleri sökül!

K: Ama patatesin yanımda ne işi var. Hepsi tarlada. Sen burda bekle, ben gidip getireyim.

H: Ha, tamam. Git getir.

K: Yalnız bir sorun var, patatesleri tarladan getirmek için bir araba tutmak lazım. E bende de para yok. Sen bir 10 altın ver, el arabası ayarlayayım.

H: Doğru... Al bu parayı. (10 altın verir) Bekliyorum bak, çabuk gel.

K: Tabii, tabii!

batan tek eksiği de burdan çıkıyor. Birçok insan için itici olabilecek donuk görüntüler (benim için değil) ve bir de üstüne eklenen "temsili" animasyonlar. Örneğin şu ana kadar karakterime bir NPC'yle konuşurken yüzüne bakması gerektiğini öğretemedim. Daha doğrusu oyunda iki adamın karşılıklı durarak konuştuğunu görmek mümkün değil. Bizimki bir adımı havada, her an uzaklaşmaya hazır vaziyette ve NPC'den 10 metre ötede durup konuşurken, öteki de bu görgüsüzlüğe örneğin esneyerek karşılık veriyor. Yani sağ alttaki diyalog kutusu da olmasa biriyle iletişim halinde olduğunuzu anlamayacaksınız. Oyunun grafikler bakımından notunu mahveden özelliği ise sadece 800x600'de çalışması. En dandik oyunlarda bile karşımıza çıkan çözünürlük ayarlarının Lionheart'ta olmaması sadece şaşırtıcı değil, çok da saçma. Ve bu eksiklik oynanışa da damgasını vuruyor. Ekranda görebildiğiniz alan o kadar küçük ki düşmanı fark edip harekete geçene kadar (hele de okçuysanız) iş işten geçebiliyor.

Her NPC bir hikaye

Bu ciddi hatanın dışında oynanışta herhangi bir kusur yok. Evet her şey biraz hızlı ilerliyor, karakteriniz koşmakla yürümek arasında bir tempoyla ilerliyor ama bu, çoğu noktada oyunu kurtaran bir şey. Büyük haritalarda yol alırken canınızın sıkılmasına fırsat yok, adamınız koştururken siz de "şimdi kime çatacak bakalım" diye tırnaklarınızı yiyerek izliyorsunuz.

Oynanışın en güzel yanı neredeyse her hamlenizi yaparken vazgeçmek zorunda kaldığınız bir başka alternatifin de olması. Bu, aynı görevleri defalarca baştan alabileceğiniz ve söylemeye korkuyorum ama oyunu bitirdikten sonra da tekrar tekrar oynayabileceğiniz anlamına geliyor. Çünkü Lionheart'ta keşfedilmeyi bekleyen yüzlerce mekan, olay ve NPC var ama her karakterin bunların tümüyle karşılaşma şansı yok. Yani psikopata bağlarsanız oyunu aylarca bile oynayabilirsiniz.

Hadi parti yapalım!

Lionheart parti tabanlı bir oyun değil. Yani oyunun genelinde tek başınıza dolaşıyorsunuz ama zaman zaman şans eseri, zaman zaman da kastırarak kendinize "dava arkadaşları" edinebiliyorsunuz. Örneğin oyunu renklendiren bir Cervantes karakteri (evet evet bildiğiniz, Don Kişot'un yazarı Miguel de Cervantes) var ki, benimle dolaşsın diye yapmadığımı bırakmadım. Sonunda birlikte dolaşmaya başladık ama bu kez de öldü! Oyunda yer alan tek tarihi sima Cervantes değil. Örneğin Shakespeare'i İngiltere'deki zulümden kaçmış, ilk oyununu yazmaya çalışan genç bir edebiyatçı, Leonardo da Vinci'yi büyü gücüyle icatlar yapan bir bilim adamı olarak göreceksiniz. Cervantes ise elinde bir kılıçla, olmayan yaratıklara saldıran hafif çatlak bir "mahallenin delisi" rolünde.

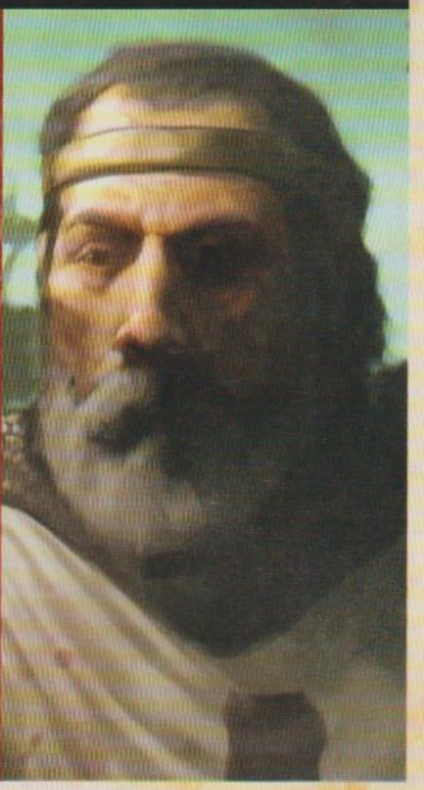
Bunlar bir yana, oyun NPC bakımından son derece zengin. Her an konuştuğunuz birinden görev alma ihtimaliniz var. Öyle ki bir noktadan sonra bir görevi tamamlamak için gittiğiniz yerde karşınıza bir başkası çıkar, ondan aldığınız göreve giderken bir yenisi... derken ipin ucunu kaçırabilirsiniz. O yüzden bu konuda da sadece altından kalkabileceğimiz işlere girişmekte fayda var. Bu noktada haritaların da son derece geniş olduğunu belirtelim. Ses tonumdan anlaşılmıştır, bu bazen kötü bir özellik. Örneğin Barcelona'ya öyle bir kanalizasyon sistemi yapmışlar ki o haritayı tamamlayana kadar Lionheart'tan kopup sanki Diablo oynamaya başlıyorsunuz. Oyunun atmosferinde böylesi kopukluklar oluyor zaman zaman.

Oyunun en başarılı yanlarından birisi de müzikleri. Özellikle de bizim ofisteki gibi bütün gün sokaktaki butiklerden yükselen Türkçe pop şarkılarını dinlemeye mahkumsanız, Lionheart'ın müzikleri tam anlamıyla kulaklarınızdaki pası silip atıyor. Hem atmosfere yakışan, hem hiç sıkmayan hem de gerçekten güzel bir müzik bu. Sesler ise müzikler kadar özenli değil, karşınıza çıkan çeşit çeşit yaratıktan aynı sesi duymak açıkçası biraz can sıkabiliyor. Bir de mesela küçük küçük böcükler canhıraş sesler çıkararak öyle bir geliyorlar ki üstünüze, kendinizi anlamsızca havlayan bir teriyerin karşısındaki kurt köpeği gibi hissediyorsunuz. Gayet cool bir şekilde mouse'un tuşuna tıklıyorsunuz, susuyorlar...

Garip ama yazı burada bitiyor. Black Isle'ın yine uzun süre konuşulacak, insanları evlerine kapatıp asosyal varlıklara çevirecek, rüyalara girecek sıradan, gündelik hamlelerinden biriyle daha karşı karşıyayız. Bu noktada bir seçim yapmanız gerekiyor. Oyunun içinde misiniz, dışında mı?

Serpil Ulutürk

Peki Richard'a n'oldu?



Sene 1192. İngiltere Kralı Aslan Yürekli Richard, III. Haçlı Seferi'nin komutasını almış, Selahattin'e karşı savaşmaktadır. Bu sırada birtakım artifact'ları bir araya getirerek kendi ordusunu kutsamak ve güç kazanmak fikrini sokarlar aklına. O da aynen uygular. Sonuç tam bir felaket olacaktır... Richard'ın güç kazanma taktiği sadece Haçlılar için değil Müslüman ordusu için de dehşet getirmiştir. Oluşan yanıklardan tüm dünyaya bir anda büyü akmaya başlar. Daha önce hiçbir yerde görülmemiş bir ton tuhaf ve tehlikeli yaratık da cabası... Birbirine karşı savaşan iki düşman, Richard ve Selahattin, bu kabustan canlarını kurtarabilmek için omuz omuza savaşırlar. Kaderleri ilginç şekilde onları aynı tarafta birleştirmiştir. Dünyanın kaderi ise sonsuza kadar değişir...

PRO PUAN

✓ Derinlik. Oyunun hikayesi de, atmosferi de, oynanışı da, karakterleri de alabildiğine derin. Çok sürükleyici.

✗ Sesler ve animasyonlar yetersiz, yolunu kaybetmeye müsait RPG'ciler için mekanlar tanımsız.

Son kararı vermeden önce başında saatler geçireceksiniz. Sonra da karar vermeye gerek kalmayacak.

88

Big Biz Tycoon 2

TÜR: Simulasyon ÜRETİCİ: Activision Value DAĞITIMCI: Activision Value www.activisionvalue.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 500 MHz işlemci, 16 MB ekran kartı, 64 MB RAM, 110 MB hard disk alanı

Kâr etmeli, pazar lideri olmalı, daha çok... Rüyalarımı süslüyor bu

Hiç "Kahve istiyorum! Hemen, şimdi!" diye bağıran bir çalışan görmedim şu hatırı sayılır iş hayatımda. Benim bildiğim, verirsin "ücretlilere" bir masa sandalye, uslu uslu çalışırlar; bırakın kahveyi, maaşa zam isteyecekleri zaman bile sesleri pek cılız çıkar. Big Biz Tycoon 2'de ise maşallah, dertleri hiç bitmiyor, acıkıyorlar, susuyorlar, biri kahve, diğeri soğuk bir şeyler istiyor. Biri diyor "Şuraya bir akvaryum, biraz çiçek böcek koysan da şenlensek..." Yok, soğuttu bunlar beni patronluk fikrinden.

Yoksa aslında iş (business mi demeli?) dünyasında aslolan patrondur; onun kârlılığı, lüks arabaları, yatı, katıdır. Hamallıktan holding patronluğuna (evet, Sakıp Ağa), simitçilikten başbakanlığa (malumunuz) yükselenlerle büyüyen bizler, hiç hatırladık mı onların "altındaki" emek verenleri?

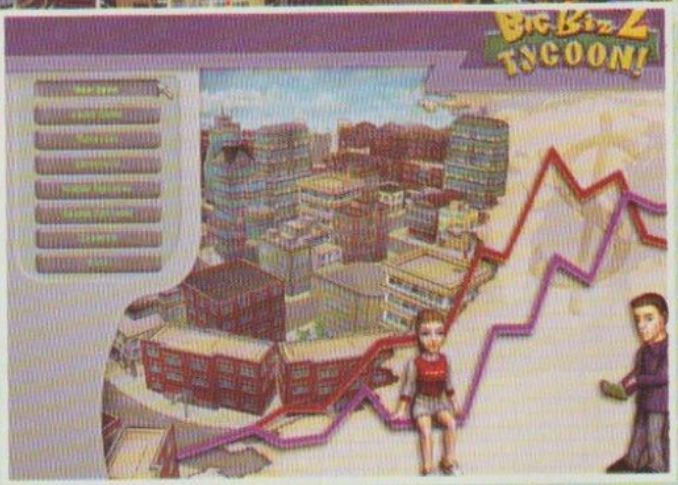
Ben bugün patron oldum

Bu yüzden Big Biz Tycoon 2'de çalışanları bir kenara koyuyoruz. Tabii vicdan, sorumluluk, anlayış gibi hissiyatı da... Artık burnunun dikine giden, sert ve kararlı, azimli ve "vizyon" sahibi birer patron olma vakti. Çalışanın çok mu mızıklamaya başladı? İki kurabiye vermedin diye verimi mi düştü? Kov gitsin. Sırada başka adaylar bekliyor. Hem ulaşılacak hedefler var; kârlılık, pazar payı gibi...

Siz artık bir patronsunuz ve bir iş kuruyorsunuz. İşyerinizi kiralamak, onu bir nevi dekore etmek (feng shui butonu yok yalnız, bu kötü), içini iş makineleriyle doldurmak, çalışanlar bulmak ve onların isteklerini karşılamak (ki imkansız) başlıca görevleriniz. Sonra hangi sektörde faaliyet göstereceğinize karar vermelisiniz. Bildiğimiz sektörler bunlar: Sağlık, kozmetik, oyuncak, otomotiv, elektronik vs.

Süreçleri "cover" etmeli

Seçtiğiniz sektörde alttan başlayarak ürünlerin ar-ge'sini yapmalı, bunları üretmeli, reklamını yapmalı ve sonra (işin en zevkli kısmı) satıp para kazanmalısınız. Tüm bu süreçlerin birbiriyle etkileşimli olduğunu da unutmamak lazım. Çalışanlarınızın memnuniyeti, onlara sağladığınız imkanlar, ne kadar verimli olacaklarını belirliyor.



Şu grafikler şekildeki gibi yukarı doğru çıkıyorsa yırttınız demektir. Bunu bilin yeter.

Üretim hızlı olabilir, ama iyi reklam yapmazsanız ürününüzün piyasa değeri azalır.

Ayrıca ürünü fiyatı yüksekken satıp düşükken stokta bekletmek için bunu kaldıracak iyi bir mali yapıya sahip olmalı, bunun için bir zahmet bankaya kadar gidip nakdinizi değerlendirmelisiniz. Bu işlerden anlamam diye düşünmeyin, paranızı repoya, a tipi fona, hazine bonosuna yatıramazsınız zaten. Bankada tek seçenek var, yüzde 4 faizli vadeli mevduat.

Bu düzende bir takım gıcıklıklar da var tabii. Ar-ge, üretim, reklam ve satış işlemlerinin hiçbirini, hiçbir ürün için uzun süre boşlamamanız, bir yandan

da sabit giderlerinizi (ofisin elektriği suyu, çalışanların maaşları, bozulan cihazların tamiri gibi) iyi hesaplayıp zarar etmemeniz gerekiyor. Misal yara bandı ve öksürük şurubu üretiyorsunuz, öksürük hapının üretimine ise piyasa şartları size avantajlı gelmediğinden bir süre ara verdiniz, bu arayı açarsanız oyun sizden o ürünün ar-ge'sini de geri alıyor ve her şeye baştan başlamanız gerekiyor.

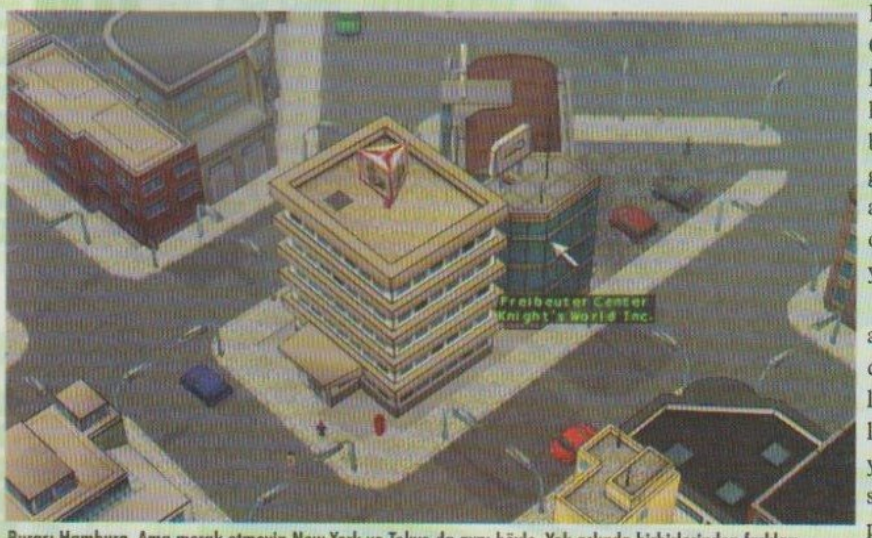
Nerede benim bilançom?

Oyun buraya kadarki kısmında pek mantık hatasına düşmüyor. Her şey gerçek hayattaki gibi. Bu yüzden ikinci elemanınızı kovuşunuzda eliniz titremiyor. Hayatta kalmak için mecbursunuz buna. Ancak oyunun olumsuz yanı menüleri. Çünkü birbiriyle entegre değil bu menüler. Ekranın altındaki butonların her birinde çalışanlarınızı, ar-ge, üretim, reklam ve satış durumunuzu görebiliyorsunuz. İnsan hepsini bir anda ve "ürün bazında" görmek istiyor. Çalışanların hangi işlere koştuğunu, hangi skill'lere ne düzeyde sahip olduklarını bir menüden, hangi ürünlerin ne kadar üretildiğini başka bir menüden görüyorsunuz. Üretim menüsünde hangi çalışanın hangi üründe çalıştığını anlayamadığınızdan dönüyorsunuz yine çalışan menüsüne. Bu yüzden oyun bir süre sonra menüler arası yolculukla ve "bunu hangisi üretiyordu yahu?" gibi sorulara cevap aramakla geçiyor.

Ayrıca bir çalışanınız onlar eğlensin (ne eğlence ama) diye koyduğunuz bir kaktüsün ya da posterin önüne gidip memnuniyetini rakamlarla ifade edebiliyor, ancak genel bir memnuniyet düzeyini hiçbir yerde göremiyorsunuz. Bu yüzden önlem alma, onları hediyelere boğma gibi seçenekler tamamen takdirinize kalmış.

Deri kanepeleri, akvaryunmları bile var. Bu devirde bu lüks...

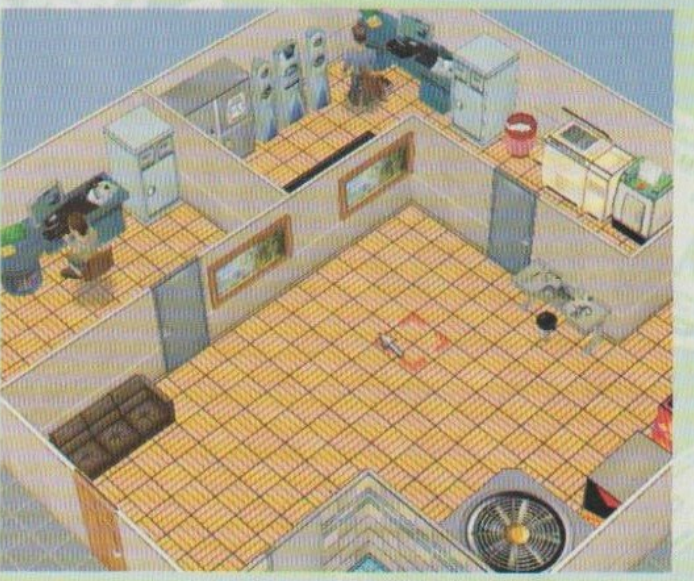
Ve kendi gelir-gider durumunuzu da tek bir tabloda göremiyorsunuz. Hatta gelirinize dair ayrıntıları hiç öğrenemiyorsunuz, elinizdeki tek veri, ekranın sağ üst köşesinde yazan miktarda manuel olarak gözlediğiniz farklılıklar. Paranın neden azaldığını bilememek bir patron için çok kötü çok. Bilanço analiziyle uğraşan, faaliyet raporlarından başını kaldırmayan patronları şimdi anladım. Adamlar strateji geliştiriyormuş o sırada.



Burası Hamburg. Ama merak etmeyin New York ve Tokyo da aynı böyle. Yok aslında birbirlerinden farkları.

Oyun üç zorluk derecesinde üç kentte (New York, Hamburg, Tokyo) oynanıyor, ama kentler arası ticaret için 30 bin doları basıp bir iştirak açmanız şart. Ancak bu üç farklı kıtadaki üç bariz kent arasında görünüşte fark yok. Hepsi bir Hollanda kasabası gibi. Grafiklerde ise kadın çalışanların doğu bloku atletleri gibi bacakları ayrık yürümesi dışında her şey yerli yerinde.

Beş mod var ama içerikte çok da farklı değiller. Hedef belirlemeden iş hayatına dalabilir, sektörünüzde pazar lideri olabilir, dünya pazarını fethedebilir (üç kentte iştirak açarak), rüyalarınız gerçek olabilir (çocukluğunuzdan beri zengin ve ünlü olmak istemişsiniz siz, bilmiyorsunuz ama öyle, 100 bin dolar kazanmalısınız) ya da geleceğe yatırım yapabilirsiniz (uçan limuzin üretip beş adet satarak).



Çalışanlarınız şu tablolara bön bön bakarsa şaşırmayın, o sırada mutlu oluyorlar.

Big Biz Tycoon 2'nin en güzel yanı ise ortalıkta döpiyes ve takım elbise giyen, fular ve kravat takan çalışanlar olmaması, kimsenin "ben size geri dönücem" dememesi, beyin fırtınası ve toplantılarla vakit kaybedilmemesi belki de. Şirketinize vizyon/misyon belirlemeniz, kodamanların katıldığı kokteyllere gitmeniz, proaktif olmanız (ne demekse), sinerji yaratmanız filan gerekmiyor. Oh be!

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Bir kereliğine patron olma hissi, sade grafikler, tutarlı ve gerçekçi bir içerik

✗ Hikayede farklı unsurlar yok, kontrolleri zor, oynanışı giderek monotonlaşıyor

Artık işten çıkarılan değil, çıkaran olmak isteyenlere. Büyük beklentilere girilmemesi gereken sıradan bir oyun.

68

Heaven & Hell: Live and Let Die

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** CDV, MADCAT, EIGELB **DAĞITIMCI:** CDV www.heavengame.de **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 4 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 700 MB hard disk alanı

Herkes bir şekilde size tapıyor

Populous, Black & White... Bu isimler size neyi hatırlatıyorsa Heaven & Hell de onlardan farklı bir şey hatırlatmayacak. Bu RTS türündeki oyunu bitirdikten sonra şirin olacaksınız. Başta CDV olmak üzere EIGELB ve MADCAT adlı üç firmanın biz oyunculara sunduğu Heaven & Hell sizi çok eğlendirecek. Strateji sevenlere tavsiye edilebilecek bir oyun Heaven & Hell. Zaten CDV firması bu konuda başarılı. Cossacks, Divine Divinity ve Sudden Strike gibi oyunların yapımcısıdır CDV. Bu yüzden bu oyunu denemekte biraz daha rahat olabilirsiniz.

Heaven & Hell'de iki tanrıyı oynuyoruz. Oyunun isminden de belli olduğu gibi iyi tanrıyı oynayarak cennet gibi, kötü tanrıyı oynayarak da cehennem gibi bir diyar oluşturmak elimizde. İyi tanrıyı seçtiğimiz zaman elimizdeki nüfusa göre bilgisayara karşı yani kötü tanrıya karşı savaşmış oluyoruz. Kötü tanrıyı seçtiğimiz zaman ise tam tersi. 16 şehre çıkabilecek kadar ünite inşa edebiliyoruz oyunda ve inşa ettiğimiz bazı üniteler iyi veya kötü insanların oluşmasına ya da çıkmasına neden oluyor. Örneğin, Merry-Go-Round iyi ve şirin insanların çıkmasında etkili bir yapı. Heaven & Hell, ünitelerin ve yapıların, insanlar üzerinde iyi veya kötüyü seçme konusundaki etkileri baz alınarak yapılmış. Ayrıca oyunda 8 oyuncuya kadar desteklenen multiplayer mod da mevcut. Tıpkı günümüzün modern RTS (Real Time Strategy) oyunlarındaki gibi bu yeni oyunda da gece gündüzü yaşayarak oynuyoruz.

Oyunda genel kaynak birimi mana. Heaven & Hell'de ağaç, altın, yağ, yiyecek gibi diğer kaynaklar bulunmuyor. Tanrısal büyülerinizden tutun, binaları ve üniteleri upgrade etmenize kadar her şey mana'ya bağlı. Ayrıca evil campaign oynamanız için ille de good campaign'i bitirmeniz gerekiyor, yani Heaven & Hell size iyi olanı göstermeden kötüyü oynatmıyor. Oyundaki yapay zeka bir yere kadar başarılı fakat bazen insanı çıldırtacak hatalar olmuyor da değil.

Seni seviyorum insan!

Tanrıların büyülerini de unutmayalım. RTS'lerden bildiğimiz lightning büyüsü ile düşmanların çoğunu üzerlerine şimşek atarak yok edebiliyorsunuz. Bir de Pat isminde bir büyü var ki karşı taraftaki köylüleri kendi tarafınıza çekmek için bu büyüyle onları resmen "seviyorsunuz". Bu şekilde onların size karşı olan sempatisini artırıp size daha fazla yaklaşmalarını sağlıyorsunuz. Aslında oyundaki esas amaç herkesin size tapmasını, sizin için çalışmasını sağlamak. Bunu sağladığınız her bölümde oyunu da kazanmış oluyorsunuz.

Oyunda bunun dışında ekstra karakterler var. Örneğin, şehirlerarası yol katedebilmeniz için ticaret yolu inşa etmeniz gerekiyor; bunun için bir karakter, sizi korumak için bir karakter, askerler için derken yeni aldığınız her şehirden kendinize yeni karakterler ekleyebiliyorsunuz.

Tam bir adventure

Heaven & Hell genel olarak basit bir arayüze sahip, hatta bazen bu basitlik insana bazı şeylerin unutulduğunu ve resmen menüye konulmadığını düşündürüyor. Bütün yeni RTS tipi oyunlarda bulunan altyazı özelliği ne yazık ki Heaven & Hell'de yok ve bence bu büyük bir eksiklik. Menülerin bu kadar detaysız ve karmaşık olmamasının bir yararı da var; oyunun arayüzünü çok çabuk kavrayıp adapte olabiliyorsunuz. Heaven & Hell'in ayar menüsü ise gerçekten çok kısıtlı. Grafik ve ses ayarı olarak hiçbir firma ile anlaşılmadığı için yeterli video ve ses ayarı yok. Yani kimi oyunlardaki gibi öyle menüde dakikalarca oyalanmak, ayar yapmak gibi bir şansımız yok.

Oyunun single player menüsünde 4 tane ana mod var. Esas oyun senaryosu Start Campaign. İstediğimiz herhangi bir haritayı oynayabileceğimiz ise Single Map. Oyunun bize atadığı herhangi bir haritayı oynayabileceğimiz mod ise Random Map. Oyun, grafik ve ses açısından ise gerçekten vasat. Oynanmayacak kadar kötü değil ama, en çok benzeştiği oyun olan Black & White'ın tadını kesinlikle vermiyor. Ama grafik açısından en azından Populous'tan daha iyi. Grafikler, eski bir adventure oyunu strateji oyununa dönüştürülmüş gibi. Seslerine gelince... Yok öyle bir şey! Arkada, eski platform oyunlarının fonunda çalan tarzda bir müzik mevcut. Sinematik videoları da yine bir adventure oyunun oyun içi grafiklerinin biraz render edilmiş hali gibi. Ancak grafikleri yeteri kadar gelişmiş olmasa da şirin.

Sonuç olarak Heaven & Hell boş vakit geçirmek ve eğlenmek için oynanabilecek ideal bir oyun. Hepsini bitirmek sizi sıkabilir ama eğlenmek için ara sıra açıp oynanabilir. Ama tabii bu oyundan bir Warcraft, Rise Of Nations, Age Of Mythology, Command And Conquer Generals'taki gibi zevk almayı beklemeyin.

Tayhan Memir

Cennete gelmeden hemen sağda...

Heaven & Hell ile Black & White arasında benzerlikler kadar bir takım farklılıklar da var. Aslında Black & White, Lionhead Studios tarafından yapılan çok başarılı bir yapıt. Hatta Heaven & Hell'i denemeden önce bir klasik olan bu oyunu tavsiye ediyorum. Hatta Black & White'ta yetiştirebileceğiniz şirin hayvanlar da var. Bu hayvanları iyi veya kötü olarak yetiştirebiliyoruz ve villlegar'ların onlara tapmasını sağlayabiliyoruz. Bu oyun Heaven & Hell'den çok daha iyi, sağlam ve stabilize bir grafik motoruna ve buna ilaven çok daha gelişmiş bir yapay zekaya sahip. Heaven & Hell için Populous'un kolaylaştırılmış hali denilebilir. Populous'taki bölümleri geçmek ya da bölümlerde bir yerlere gelmek çok daha zordu. Populous'un bölümlerinde çeşitli kabileler ve koloniler kurarak tanrı yardımıyla savaşlar yapıyorduk. Bu savaşlarda biz tanrı rolünü üstlendiğimiz için oyunun kaderini değiştirebiliyorduk. Fakat Populos'ta Heaven & Hell'e göre tanrı rolünü daha çok bir insan ya da ünite oluşturuyordu. Aslında Heaven & Hell'de biraz Dungeon Keeper serisinden de alıntı var. Orada tanrı rolünü üstlenebiliyorduk, hatta oynuyorduk. Dungeon Keeper da temel kaynak olarak mana ve para üzerine kurulu bir oyundu. Üniteleri Heaven&Hell'deki gibi biz çıkartmıyorduk, onlar kendiliğinden çeşitli yapılar inşa ettikçe portal dediğimiz kapılardan geliyorlardı.

Oyundaki cehennem hemen hemen böyle bir yer. Siz nasıl bir şey bakmıştınız?

Bu aydınlık ve son derece sevimli grafikler oyun ilerledikçe yavanlaşıp sinir bile bozar hale gelebiliyor. İlginç...

PRO PUAN

✓ Eğlenceli ve şirin grafik yapısı, adventure oyunlarını aratmayan bir RTS arayüzü

✗ Sıkıcı oyun senaryosu, ses efektleri, ayarları, grafik motoru ve videolar yetersiz

Egonuzu tatmin etmek ve "tamamen" boş olan vaktinizi değerlendirmek için başvurabilirsiniz.

65

Oyuncunun El Kitabı

TÜR: FRP **ÜRETİCİ:** Wizards of the Coast **DAĞITIMCI:** Avaturk www.avaturk.com.tr **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** Kağıt, kalem, bol hayal gücü

Ne yani? Sadece bilgisayar oyunu mu anlatmak zorundayız? Oyun olan her şey bizim işimiz

Fantezi edebiyatının bundan seneler önce Tolkien'in yazdıklarıyla başladığı söylenir. Ondan önce de masalsı anlatıma sahip olan yazarlar vardı. Ancak ilk defa Tolkien, bütünüyle bir dünya hayal etti ve kahramanlarını burada geliştirdi. İşte gerçek FRP budur. Siz bir kahramansınız ve bütünüyle tasarlanmış bir dünyada sınır tanımadan maceralara atılıyorsunuz. Bunu bir bilgisayar oyununda yapmanız mümkün değil. Her ne kadar FRP tarzına çok yakın bilgisayar oyunları yapılıyor olsa da (Fallout, Baldur's Gate ya da Lionheart) bu oyunları oynadıktan sonra "Ben dün gece FRP oynadım" diyemezsiniz. Ancak güzel bir kitap kadar zevk alacağınız bu oyunlardan sıkıldıysanız, yeni ve elle tutulur FRP huzurlarınızda: Zindanlar ve Ejderhalar...

Aslında Zindanlar ve Ejderhalar (Dungeons & Dragons) çok uzun zamandır dünyada beğeniyle oynanan bir oyun. İnternet üzerinde forumlar, toplantılar çok uzun zamandır yapılmakta. Belki de internet yaygınlaştığından beri. Ülkemizde de ufak tefek gruplar şimdiye kadar bu oyunu oynuyorlardı. Ancak oynamak için gereken İngilizce bilgisi ve kitapların bulunamaması D&D'nin yaygınlaşmasını engellemişti. Bir söylentiye göre öyle bir zaman varmış ki insanlar atacak zar bulamayıp kurşun kalemlerin kenarlarına sayılar çizerek zar niyetine kullanırlarmış. Ancak şimdi o zamandan çok uzaktayız. Kırtasiyecilerde FRP zarları satılıyor, sokakta gördüğümüz insanların elinde Unutulmuş Diyarlar ya da Ejder Mızrağı kitapları var. Ancak yakın zamana kadar olmayan bir şey vardı. O da oyunu oynayabilmek için ihtiyaç olan kitap. İngilizce bilmeyen ancak FRP'ye başlamak için can atanlar ya bu kitap olmadığından oynayamıyorlardı ya da İngilizce kitabı alıp yarım yamalak anladıkları kadarıyla oyunu oynamaya çalışıyorlardı (oyun azmini hep takdir ederiz).

Ancak artık FRP'ye başla-

Alternatifler

İngilizce bilmiyorsanız FRP oynamanızın iki yolu var. Ya Zindanlar ve Ejderhalar kitabını alıp oynayacaksınız ya da arkadaşlarınızın aldığı kitapları size anlatmalarını isteyeceksiniz. İkincisi çok çekici değil, bunu biz de kabul ediyoruz, ancak elimizden de başka bir şey gelmiyor. Burada size sunacağımız alternatifler ne yazık ki İngilizce. Ancak FRP'ye ya da daha geniş bir anlamda RPG'ye (Role Playing Games) merak salmış birisiyseniz sunacağımız oyunları kaçırmayın ve verdiğimiz internet sitelerinden temin etmeye çalışın.

White Wolf: Bu oyun firmasının bir iki tane bilgisayar oyunu da çıktı. World of Darkness adında bizim dünyamıza çok benzeyen bir hayal dünyaları var. Gecenin yaratıklarını ya da soylu büyücüleri oynadığınız bu oyunu oynamak istiyorsanız elinizi çabuk tutun. www.white-wolf.com

GURPS: Dünyada D&D'den sonra en çok satan oyun sistemi. GURPS'un belirli bir dünyası yoktur. Bir sistemdir ve herkes istediği hikayeyi bu sisteme oturtabilir. Generic Universal RolePlaying System'ın baş harflerinin birleşmesi olan bu oyun hakkında daha fazla bilgi almak istiyorsanız www.sjgames.com/gurps adresine bakın.

Warcraft: Blizzard firması her alana el atmaya başladı. Önce PC, sonra konsol, şimdi de masaüstü oyunlar. Çok sevilen ve geçtiğimiz sene en çok satan oyunların başında yer alan Warcraft'ın dünyasını anlatan oyunu, piyasaya çıktı. FRP'den hoşlanmasanız bile gizleri öğrenmek için bu kitap alınabilir. Web sitesi ise www.warcraftrpg.com

mamak için hiçbir mazeret kalmadı. En sonunda "Oyuncunun El Kitabı" Türkçe olarak piyasaya sürüldü. Çok uzun zamandan beri kulaktan kulağa "Yapılıyor", "Yapıldı bile", "Vazgeçmişler" dedikodularının ardından sonunda bu kitap piyasada. Peki ama bu kitabın içinde ne var? Burada anlatılmaya değecek mi?

Bizce evet (yoksa bu sayfada başka bir oyun incelemesi olurdu). Kitabın içeriği burada anlatılacak kadar kısa değil. Ancak şu söylenebilir ki oyunun oynanması için gereken tüm kurallar bu kitapta mevcut. Nasıl karakter yaratılır, dövüş nasıl yapılır, büyülerin tam listesi bu kitapta bulunabilir. Bu kitap olmadan Z&E oynanamaz. Ama bu kitap tek başına Z&E oynamak için yeterli değil. Zindancıbaşı Rehberi ve canavarların anlatıldığı "Monster Manual" olmadan bu oyunu oynamak mümkün, ancak çok zor (tabii azme saygımız bakidir).

Ünlü son sözler Top 10

FRP oynamaya başladığınızda sizin de birçok karakteriniz olacak. Bazıları emekliye ayrılacak, bazıları da masallarda olduğu gibi bir dudağı yerde, diğeri gökte canavarların ayakları altında kalacak. İşte bu ikinci durum da en az ilki kadar eğlencelidir. Ve karakterlerin ölmeden önce söyledikleri sözler bir kenara not edilir. İşte onlardan bazıları...

10. Kapıda tuzak yok, haydi girelim. (Başarısız düzenbazlığın sonu)

9. Ben önden giderim. (Önden gider)

8. Ah ne kadar güzel! Ejderha uyuyor, bizi fark etmeyecek. (Gözlerini dinlendiriyormuş meğerse)

7. Karşıdan gelenlerin hepsi bize saldıracak değil ya? (yorumsuz)

6. Kim cadı? Ne, ben mi? (Feci şekilde yanarak can verir)

5. Benim karakterim çok kuvvetli, neredeyse ölümsüz. (Oyunu oynatan, karakteri tek hamlede öldürür)

4. Bana mı saldırıyor, peki. (Boyun bükük, bir damla gözyaşı yanaktan süzülür)

3. Geri döneceğim (Dönmez)

2. Ah bakın ejderha yerinde yok, bütün hazinesi bizim oldu. (Merhaba ben geldim –Ejderha)

1. Kaç vurdu kaç?!? (Çok vurmuştur)

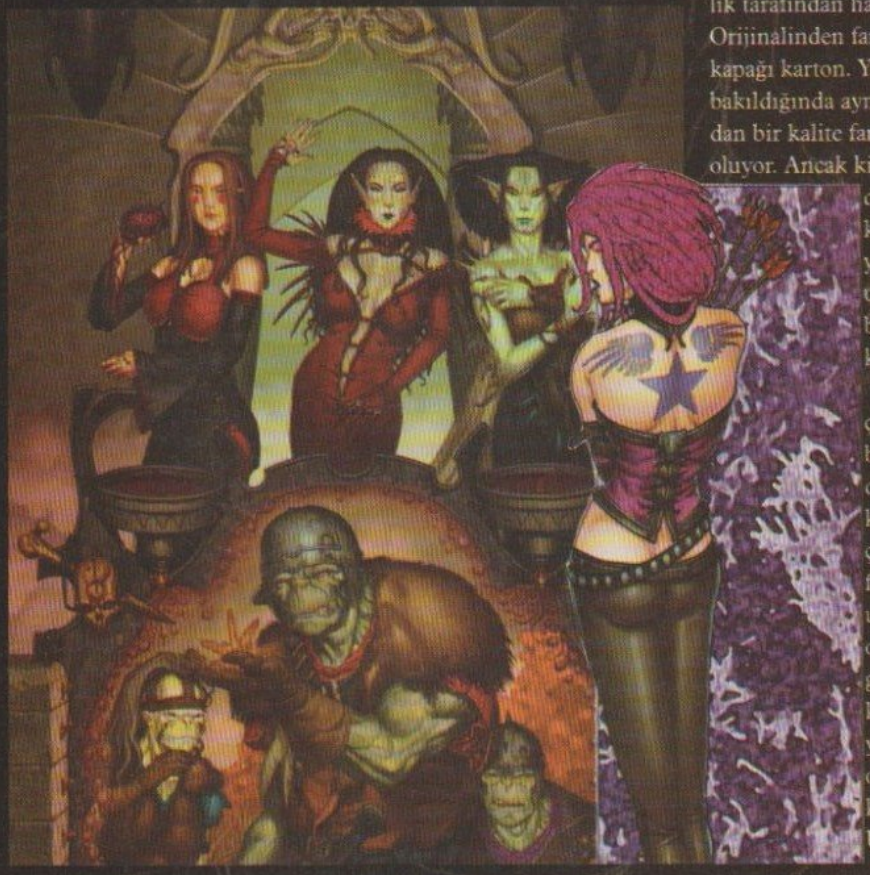
Oyuncunun El Kitabı yukarıda da bahsi geçtiği gibi üç ana kitaptan yalnızca biri. Kendi adıma konuşmam gerekirse ben kitabı okurken çok yabancılık çektim çünkü zamanında İngilizce kelimelere kendimi alıştırmıştım. Yani en basitinden Cleric'e Ruhban, Rogue'a da Düzenbaz diyemedim bir süre. Ancak elden ne gelir ki bu kelimeler İngilizce'lerin birebir çevirisi. Bu yüzden kitabı kötülemek yerine alışmaya karar verdim. Ve işin ilginç tarafı çok kısa sürede de bunu başardım. Özellikle İngilizce bilmeden bu oyuna başlayacak olan oyuncular eminim ki bu deyimlere çok daha çabuk alışacaklardır.

Kitap Arka Bahçe Yayıncılık tarafından hazırlanmış. Orijinalinden farklı olarak kapağı karton. Yani uzaktan bakıldığında aynı olsa da yakından bir kalite farkı olduğu belli oluyor. Ancak kitap çok dayanıklı bir kağıttan yapıldığı için uzun zaman bozulmadan kalacaktır.

Kitabın çeviride negatif bir yanı varsa o da bazı kelimeleri çevirmek için fazlaca uğraşılmış olması. Ranseur gibi bazı kelimeler yabancı dile ait olduğu için aynı kaldığı halde Undead için Türkçe bile olmayan Namevt kelimesi kullanılmış. "Arkadaşlar karşıdan dört hortlak ve bir vampir geliyor, ne yapıyorsunuz? – Ben 'Namevt Defedeceğim" cümlesi bir garip. Eminim ben söylemesem anlamakta güçlük çekerdiniz. Ancak bu gariplikler birkaç kelimeyi geçmiyor. Ve bu kadar güzel bir denemeyi bir iki kelime için kötülemek istemem.

Özetlemek gerekirse FRP'ye başlamak için Z&E ideal. Tek yapmanız gereken arkadaşlarınızı toplamak, kağıt kalem hazırlamak ve oyuna başlamak. Özellikle bilgisayarda bu tarz oyunları oynamış olanlar için söyleyebilirim ki alışmanız birkaç dakikadan daha uzun sürmez.

Serkan Ayan



PRO PUAN

✓ İlk olması, titiz bir çalışma olması, Türkçe'nin sanılandan daha zengin olduğunu göstermesi, FRP'nin güzel bir oyun olması

✗ Ses ve görüntü efektlerindeki yetersizlik. Oyun her sistemde çalışmıyor.

FRP'ye başlayabilmek için bu anı bekleyen insan sayısı hiç de az değildi. Akıl edenlerin fikrine sağlık.

85

Yeni oyun platformunuz

Nokia N-Gage, Ekim'de piyasaya sunuluyor

Nokia'nın sunduğu oyun konsolu N-Gage ile örneğin Tomb Raider, Pro Skater, Splinter Cell, Ghost Recon, Rayman 3 ve Marcel Desailly Pro Soccer oynayabiliriz. N-Gage, bu oyunların online ortamda ve multiplayer olarak oynanmasını sağlıyor. Bunun dışında N-Gage, üç bantlı GSM 900/1800/1900 şebekeleriyle uyumlu ve stereo FM ile dijital müzik çalar (MP3/AAC) özelliğine sahip. Oyun tipine bağlı olarak 3-6 saat oyun oynama ve 2-4 saat konuşma süresi sunuyor.

Sunduğu olanaklar arasında ise Bluetooth teknolojisiyle karakter yükleme, interaktif oyun ve yüksek skor kaydetme var. 133.7 x 69.7 x 20.2 mm boyutlarındaki ve 137 gram ağırlığındaki N-Gage'in yüksek çözünürlükte ışıklı renkli ekranı, sekiz yöne hareket edebilen ve Rocker adı verilen kontrol paneli ile mobil oyuna yönelik tasarlanmış ergonomik bir yapısı var. Nokia, aynı zamanda Nokia N-Gage markalı oyunları yaratmak ve oyun portföyünü geliştirmek amacıyla oyun yayıncısı rolüne de soyunuyor. Nokia'nın orijinal ve online savaş oyunu "Pathway to Glory" ile 2004 baharında tanışabileceğiz.

Nokia N-Gage oyun konsolu ve oyunları Ekim'de pazara sunulacak. Yaklaşık 20 oyun ile başlayacak olan satışlara düzenli olarak yeni oyunlar eklenecek. Nokia N-Gage oyun konsolu ve oyunları, belli başlı pazarlarda cep telefonu satılan noktalarla birlikte büyük perakende zincirlerinde, oyun ve video satış noktalarında da bulunabilecek. Ayrıntılar www.n-gage.com adresinde.

Kaplanın gözü

Philips ve Nike'ın sportif radyosuyla müziksiz zaman geçmeyecek

Acaba Süreyya Ayhan dağ bayır koşarak antrenman yaparken kendini nasıl motive ediyordu? Mesela kulağında kulaklık var mıydı? O kulaklıktan kulak zarına çarpan, iç kulaktaki bir dizi kemiğe, sonra sinirlere iletilen titreşimler nihayet yolculuklarını tamamladıkları beyinde çözüldükten sonra algılanan müzik mesela "Eye of the Tiger" mıydı?

Süreyya Ayhan'ın doğaüstü, konsantrasyon ötesi bir varlık olduğunu kabul edip onu klasman dışı tutsak bile onun yüzlerce metre gerisinde kalan rakipleri de bu yolu denememiş olmalı. Halbuki bu şarkı 45 kiloluk bir kadını Rocky Balboa'ya çevirecek kudrettedir.

Bu noktada sporculara ya da sportif yaşayanlara göre bir ürünümüz var elimizde: Philips - Nike ACT100 Sports Radio. Küçücük, hafif bir şey. Fazlaca bir özelliği de yok, zaten gerekmiyor. Onda olanlar yeterli zaten: FM radyo, LCD ekran, 10 istasyon hafızası ve akıllı kablo sistemi. Gayet mütevazı...

Bu radyo, spor camiasına yönelik bir pazar yaratmak üzere güçlerini birleştiren Philips ile Nike'ın bir çalışması. Üstelik fiyatı herhangi bir Nike ürünü kadar: 50 dolar + KDV. Sporlu günler dileriz.

Cebimdeki Oyunlar

İnsanoğlu kuş misali... Daha geçen hafta kar kıyamet demiyor, dere tepe aşıyor, slalom ve bilumum figürler attırıp kadın snowboard'cularla kıyasıya mücadele ediyorduk. Sonra bir baktık, savaş uçağındayız, etrafımızı düşman uçakları sarmış, her yerde mayınlar patlıyor, dumandan göz gözü görmüyor. Ben diyeyim 100 kilometre, siz deyin 200 kilometre, yol bitmiyor. Neyse... Battlefly'a kadar geri gitsek daha mantıklı olacak. Malumunuz, önce bir savaş uçağının pilotuyduk. Hayatta kalmak için yer hedeflerini ve düşman uçaklarını vurduk. Yeri geldi, dikkatimiz dağıldı, diğer uçakların mayınlarına hedef olduk. Battlefly'da upuzun bir harita üzerinde ilerlerken vurdukça puan kazanmış, askeri hedeflere denk getirdikçe puanlarımızı daha da yükseltmiştik.

Sıradaki Battlefly 2

Yeni Battlefly'da daha zorlu bir bölgede yani çölde uçmak zorunda olan bir pilotuz. İşimiz kolay değil, ama uslu olup görevlerimizi iyi dinlersek neden başarılı olmayalım? İşimiz iyi bir pilot olup gerekli bonusları toplamak, bir yandan uçağımızın gücünü artırıp diğer uçaklarla mücadeleden galip çıkmak, havada karada bütün hedefleri vurup mayınlardan kaçmak. Bize güvenenleri utandırmayalım.

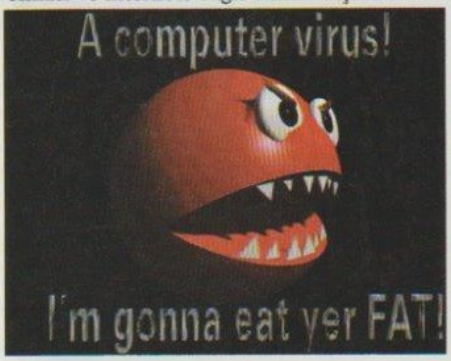
Aksiyon/Shooter tarzındaki Battlefly 2, 8 saatte bitiyor ve evet, oyunu kaydedebiliyoruz, skor gönderebiliyoruz.

URL: www.mobiloyuncu.com
Destekleyen Telefonlar:
Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3650

Yaktın bizi mblast!

Tüm dünyayı dolaşan yeni virüsle tanıştınız mı? Çaresi CD'mizde...

Son iki haftadır hemen her bilgisayara girmeyi başaran yeni bir virüs ortaya çıktı. Bilgisayarınızın Windows XP veya 2000 işletim sistemini kullanıyor olması ve internete bağlı olması dışında



hiçbir koşul aramaksızın bulaşabilen mblast adlı bu yazılım, bilgisayarların durup dururken kapanmasına neden oluyor. Kullandığı açıkların potansiyel tehlikesine karşın verdiği hasar son derece "kabul edilebilir" görünen mblast'ın asıl derdi ise birçok virüs gibi Microsoft. Bulaştığı bilgisayarları Microsoft'a saldırı amacıyla kullanması bunun en açık göstergesi. Ayrıca bulaştığı bilgisayarlara Bill Gates'e yönelik bir de mesaj bırakıyor mblast: "Para kazanacağına sistemini düzelt!"
Mblast'ın da kullandığı ve uzun zamandır uzmanların dikkat çekmeye çalıştığı Windows açığı, yazılımda kullanılan ve bilgisayar ağları arasında veri transferini ve paylaşımını sağlayan teknolojiden kaynaklanıyor. Ve kötüye kullanıldığında buffer overflow'a neden olabiliyor.

Dolaşıma girdiğinden beri binlerce ev ve işyerindeki bilgisayarı enfekte eden mblast'tan kurtulmak ise neyse ki çok kolay. Özellikle de ProGamer okuyucuları için. Tek yapmanız gereken bu sayımızın CD'sini takıp "Araçlar" sekmesine girmek. Orada bulunan mblast yamasını bilgisayarınıza kurarak bu küçük ama çok tehlikeli yazılımdan sonsuza kadar kurtulabilirsiniz. Ayrıca Microsoft'un kendi sitesinden virüsün yamasını ücretsiz olarak dağıtması, olaydan kendini bir parça sorumlu hissettiği yolunda yorumlara neden oluyor.

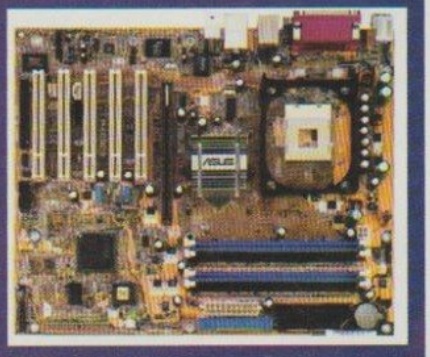
Mobil grafik kartları

GeForce FX Go serisi, mobil cihazlara güçlü bir grafik teknolojisi sunuyor

Önce zamanda kısa bir yolculuk yapalım. GeForce 4 serisinde AGP (Accelerated Graphic Port) 8x'in çıkmasıyla birlikte Ti4600 çekirdek işlemcisini küçük bir oynamayla 8x'e çıkartan NVidia, aynı çekirdek işlemcisini sadece ticari amaçlarla Ti4800 modeli adında satışa sunarak son kullanıcıyı yanıltmıştı. NVidia son olarak GeForce FX5800'deki ses problemleri ve kartın fiyatının anormal şekilde yükselmesine neden olan GPU'dan daha hızlı olduğu için DDR RAM'leri 5800 modeline entegre ettiği için sorun yaşamış, bu kartı kısa bir süre sattıktan sonra yaptığı hatayı anlayıp FX5800 modelinin yerine FX5900 adlı, bu sorunlardan arındırılmış modeli çıkarmıştı. NVidia, kaybettiği prestijini geri kazanmak için atağa geçti. Öncelikle çıkardığı GeForce FX Go serisiyle mobil cihazları daha iyi ekran kartlarına ve masaüstü bilgisayarlardaki gibi güçlü bir grafik teknolojisine kavuşturdu. Bu grafik işlemcilerinin Intel'in Mobil Centrino işlemcileri ile daha uyumlu çalışması bekleniyor. GeForce FX Go serisinde şimdilik masaüstü FX serisi modellerinden sadece GeForce FX 5200 ve 5600 entegre edilmiş. FX5900'ün güç tüketimi çok fazla olduğundan henüz mobil hale getirilmesi düşünülmüyor.

Anakartlarda AI

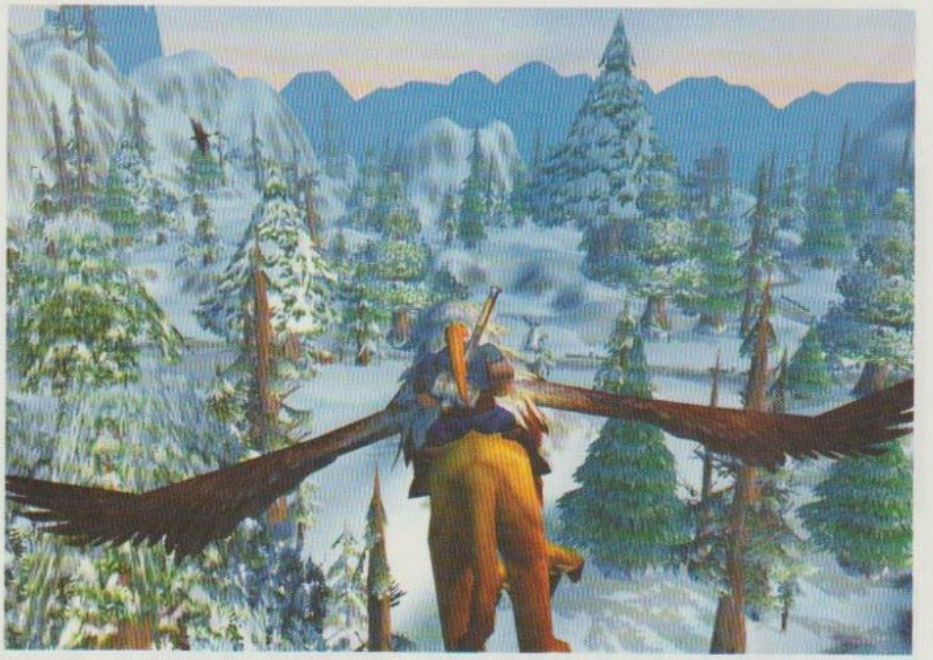
Yeni anakart teknolojilerini kullanıma sokan Asus, Intel Pentium 4 işlemcileri destekleyen ve Intel 875P chipset'ine sahip P4C800 serisi anakartlarıyla da bunun pratikteki yansımasını gösteriyor. Asus'un yeni teknolojisi AI (Artificial Intelligence) sistemine dahil olan bu anakart, AI Bios yedekleme ünitesine, 4 Serial Ata portuna, en son ekran kartlarına uygunluğunu gösteren AGP 8X/Pro'ya ve 8 USB 2.0 portuna sahip. Ayrıca ekstra kablo ile daha fazla USB çıkışı elde edilebiliyor.



Yaklaşan tehlike: World of Warcraft

Kapalı bir kutu gibi olan WoW'un kapağını sizin için aralamaya çalıştık. Bakalım neler bulduk?..

Blizzard'ın 1994 yılında çıkardığı ilk Warcraft olan Orcs and Humans çok ses getirmiş ve milyonlarca kopya satmıştı. Bir yıl sonra Warcraft II'yi çıkartıp ilk online oyun denemesini de gerçekleştiren Blizzard, kısa zaman sonra Battle.net sistemini devreye sokarak iyice yaygınlaştı. Tabii bir yandan da Starcraft'ın yükselişi ile birlikte Warcraft III için hummalı bir çalışma yapıldı... Sonuçta ortaya çok iyi sayılan bir Warcraft III çıktı. Kısa süre önce Warcraft III: The Frozen Throne adlı genişleme paketini de piyasaya süren Blizzard, şimdi çalışmalarını tamamen World Of Warcraft'a (WoW) yöneltti.



WoW'un konusu Warcraft III'teki savaşın bitmesinden dört yıl sonra aynı topraklarda başlıyor ve büyük bir savaşın ardından toparlanmaya çalışan ırkların temsilcisi olacağımızı gösteriyor. En iddialı olduğu kısım ise şu: Genelde tüm online oyunlarda başarının gizli anahtarı çok oynamaktan geçer. Daha fazla zaman ayırarak karakterinizi hızla geliştirip bir yerlere gelebilirsiniz (ya da gelemeyebilirsiniz). Ama WoW yetkilileri bunun böyle olmayacağını iddia ediyor. Haftada birkaç kere bile giren oyuncuların çeşitli quest'lere (görev) katılabileceğini, arkadaşlarıyla birlikte görev alıp çalışabileceklerini, sonunda ödüllendirilecekleri 1-2 saatten bir haftaya kadar sürebilecek bir sürü quest olacağını, az oynayanın da çok oynayanın da keyif alacağını söylüyorlar.

Çok oyun, çok güçtür

Bense bunun tamamen palavra olduğunu düşünüyorum. Sebebine gelince, online oyunların hiçbir zaman değiştirilemeyecek bir kuralı olan "çok oyun □ daha fazla güç" sistemini daha önce kırmaya çalışan başka oyunlar da görüldü, ama sonuç hep aynı yere bağlandı. Bu bir yanlışlık ya da hata değil, gayet doğal bir sonuç. Ayrıca "az vaktim var, keyif alamaz mıyım?" sorusuna "tabii ki alırsınız, ama sizden daha iyileri daima etrafınızda olacaktır" cevabı verilebilir.

Diğer açıdan oyun dünyası konusunda çok ciddi planları olan WoW tasarımcıları, oyunun genel konusu içinde olan kıtaları (Warcraft serilerinde geçen topraklar) oyuna ekleyeceklerini, bunun yanı sıra bir sürü keşfedilmeyi bekleyen toprak olacağını belirtiyor. Yani çok geniş bir dünya bizi bekliyor.

WoW'un çok tatmin edici, güzel grafikleri var. Bana ilginç gelen bir diğer özellik ise geniş topraklar ve güzel grafikler ikilisinin yanında zone (bölge) sisteminin olmaması. Online oyunlarda çok büyük olan dünyalar belli parçalara bölünmüştür ve bu parçalar arasında geçiş yaparken bilgisayar yükleme yapar. Buna "zone sistemi" adı verilir. Ve Blizzard bunların çok çok az ve kısa yüklemeler olacağını iddia ediyor. Eğer bunu gerçekleştirebilirlerse gerçekten çok büyük bir iş başarmış olacaklar.

Warcraft hayranlarının WoW'da beğeneceği diğer bir güzel yan ise oyundaki önemli bölgeleri ve harabeleri oyun içerisinde bizzat gidip ziyaret edebilecek,

Warcraft serilerindeki efsane karakterlerle tanışabilecek olmaları.

WoW'da beğendiğim başka özellikler de var. Örneğin dinamik hava sisteminin olması. Bir fırtınadan önce yavaş yavaş bulutların toplanmasını ya da yağmurdan önce göğün gürüldemeye ve kararmaya başlamasını tıpkı gerçek hayattaki gibi seyredebileceğiz. Tabii kar, yağmur, sis gibi tüm efektlerle birlikte... Dünya üzerinde ulaşımın genel olarak diğer oyunlardaki gibi çeşitli teleport mekanları, zeplin ve gemiler yoluyla olacağı söyleniyor.

Sadece 6 sınıf mı?

Artık WoW yapımcılarının şu ana kadar açıkladığı ırk ve sınıflara da bakalım... Bildiğimiz kadarıyla 5 ırk var: Dwarf, Human, Orc, Tauren ve Nightelf. Hepsinin kendine has özel yetenekleri olacağı kesin. Sınıf olarak açıklananlarsa Hunter, Warrior, Mage, Shaman, Druid ve Warlock. Her ırkın her karakteri seçemeyeceği de notlarımız arasında. Örneğin Shaman sınıfını sadece Tauren ve Orc'lar seçebilecek. Şahsi fikrim, WoW'un daha fazla sınıfı zamanla ekleyeceğidir. Çünkü geniş kitlelere ulaşması beklenen bir oyun, sadece 6 sınıf ile sınırlı kalmamalı.

WoW'un çok geniş ve dinamik bir tradeskill sisteminin de olacağını belirten yetkililer, bir kişinin zırh yapımı için harcadığı vaktin ona hatırı sayılır güzellikte zırhlar sağlayacağını ve yetenekte gelişmenin sınırını çok yüksek tuttuklarını belirtiyor. Bu da demirci ustası olmak için çalışan karakterin istediği sonucu alacağını gösteriyor. Tradeskill'lerin birçok online oyunda çok eksik tutulduğunu söyleyebiliriz. Eğer WoW yetkilileri bu söylediklerini gerçekleştirirlerse sonunda bir demir ustası olmanın vereceği zevki tatmaya başlayabiliriz (en azından benim için öyle).

WoW'da da diğer tüm MMORPG oyunlar gibi aylık bir ücret talep edilecek ama henüz bir açıklama yapılmadı, hâlâ çıkış zamanı ile ilgili bir bilgi verilmedi, yetkililer yakında beta testinin başlayacağını söylemekle yetiniyor. Kapalı kutuyu saklamaya çalışsalar da her gün çıkan yeni ekran görüntüleri şimdiden birçok Warcraft hayranının forumlarda derin tartışmalara dalmasına neden oldu. Umarız tüm bu yazılanlar gerçek olur ve MMORPG dünyasında şimdiden rakiplerine gözdağı veren WoW iyi bir yerlere ulaşır.

Volkan Alkan

Chrome: Yeni nesil aksiyon

Uzak bir güneş sisteminde multiplayer takılma...

Sıradan bir hikayeye sahip olan ve gelecekte geçen bir aksiyon oyunu Chrome. Techland firması tarafından üretilen Chrome, grafik olarak da çok güzel. Hikayeye göre paralı asker olan Logan (ki hep isimleri Logan olur bunların) çok parlak bir geçmişe sahip. Ama başına gelen korkunç bir olaydan sonra geçmişinden kaçmaya çalışıyor. Her şeye yeniden adım atabileceği bir yer ararken Carrie ile tanışıyor ve birlikte çok uzak bir güneş sistemindeki Valkyrie'ye taşınıyorlar. Oyun, Logan'ın Valkyrie'de paralı asker olarak yaşamaya çalışırken başına gelenleri konu alıyor. Single player bölümü de olmasına karşın, bizi ilgilendiren daha çok multiplayer kısmı. Oyunun en keyifli yanı, tek kişilik görevleri daha karmaşık halde 32 oyuncuya kadar beraber oynama şansınız. İşin içine karakterinizi istediğiniz gibi detaylandırma, bir de 14 silah ve 7 araç eklenince daha da güzel oluyor. Hem single hem de multiplayer olarak büyük şeyler beklenen Chrome için www.avaturk.com'a bakabilirsiniz.

Planetside tam gaz

Gelecekte bir meydan muharebesinde nişan alma tadı

Verant Interactive ve Sony'nin son çıkan oyunu Planetside, gelecekte geçen bir savaşı anlatıyor. Planetside'da üç farklı imparatorluktan birine katılıp gelecekte geçen büyük meydan muharebelerine gidebileceğimiz gibi kendimize bir cip ya da motosiklet alıp savaşmak için teçhizatlarımızı geliştirebiliriz. Yeni nesil MMORPG'lerden biri olan Planetside, işin biraz da FPS tarafına yüklenmiş durumda. Bir nevi çok oyunculu Quake / Chrome diyebiliriz. Tabii 90 kişilik bir birliğe karşı sizin de aynı rakamlarda olduğunuz büyük bir meydan muharebesinde nişan alarak vurmaya çalışmanız gerçekten eğlenceli olabilir. Önümüzdeki haftalarda Planetside hakkında detaylı bilgiler vermeyi sürdüreceğiz.

Runaway: A Road Adventure

Bir adventure çıkar da biz onu tam çözmeden bırakır mıyız?

Tabii ki hayır! İşte iki hafta önce incelediğimiz yeni oyunumuz Runaway: A Road Adventure'ın bir ucundan girip diğer ucundan çıkan tam çözümü.

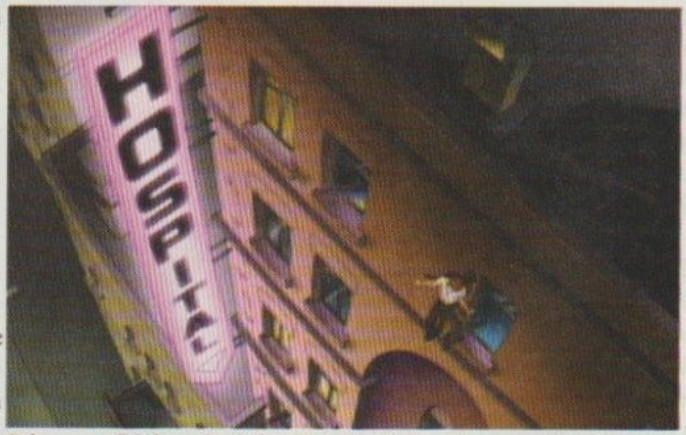
Bölüm 1: Wake Me Before I Die

Oynama sırası size gelene kadar uzunca bir video izleyeceksiniz. Sonra kendinizi bir hastane odasında bulacaksınız. Gina yatakta şuursuzca yatıyor. Odadan hastane koridoruna çıkan bir kapı yok, boşuna araştırmayın. Önce Gina'nın yatağının yanındaki sehpadan uyku haplarını ve bardağı alın (bu arada oyun boyunca inventory'nize eklemek istediğiniz her şeyi önce bir inceleyin, Brian'ın parlak fikirlerinden mahrum kalmayın. Daha önemlisi, oyunda kilitlenip kalma riski).

Pencerenin yanındaki dolabın üstünde Gina'nın çantası var, alın. Çantayı inventory içindeyken inceleyin, bir kutu kibrit bulacaksınız, hayırlı olsun. Gina'nın yatağının ayakucunda asılı duran hasta kartını inceleyin. Yatağın size göre sağında banyo var. İçeri girmeden önce kapıda asılı duran haritayı inceleyin. Şimdi banyoya girebilirsiniz. Lavabonun üstündeki rafta bir şişe alkol var, alın (sorulur mu). Çöp kutusunu araştırın, içinden bir kalem çıkacak. Odaya dönün ve boş yatağı inceleyin. Çarşafı alın. Ha bir de o yatağın da hasta kartına bakın.

Şimdi kahramanlık zamanı. Brian'ı pencereye gönderin, yandaki depoya geçecek. Pencerenin sağında duran dolabın orta gözünden sarkan kağıdı alın. Dolabın üstünde duran kitabı da alın. Oralarda bir de kadavra var, kafasını alıp eşya koleksiyonunuza katın. Bu kafaya bir de inventory'e girip yakından bakın.

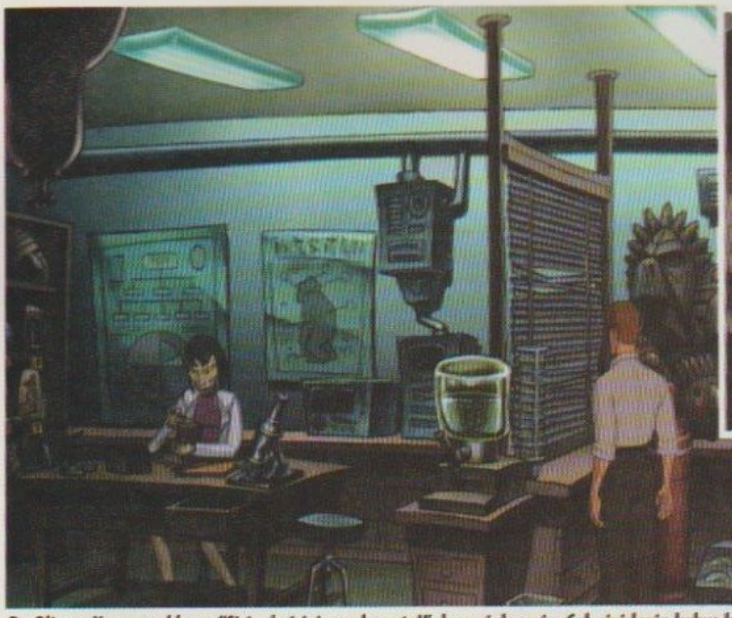
Pencerenin solunda, aşağıda yastıklar var. Onları da alın. Ayrıca raftaki sağlık malzemeleri kutusundan temizleyici spreyi ve üstündeki kutuda duran şırıngalardan birini de alın. Epey eşya yüklendik, biraz da operasyon yapmak için şimdi odaya geri dönelim (evet, geldiğimiz yoldan).



Daha oyunun ilk bölümünden, kullanabileceğiniz tek çıkışın bir pencere olması ürkütücü.

Inventory'e girip Gina'nın çantasını bir daha araştıralım. Bir peruk! Hemen bu peruğu kadavranın kafaya geçiriyoruz. Çöpten bulduğumuz ve içi boş olan kalemi hayata döndürmek için önce şırıngayı alkol şişesiyle kullanıyoruz ve doluyor, onu da kalemle kullanıyoruz. Şimdi kalemi boş hasta kartı üzerinde kullanabiliriz. Hazırladığınız bu yeni kartı Gina'nınkiyle değiştirin. Son olarak yastıkları, kadavra kafasını ve örtüyü yatakla kullanın. Banyoya gidin ve video girsin.

Odaya dönüp Gina'yı uyandırmayı deneyin, başaramayacaksınız ama olsun. Uyku haplarıyla ilgili bilgi edinmek için sağlık kitabını okuyun. Sprey kutusunu tavandaki yangın cihazına sıkın, sular fışkıracak, Gina uyanacak, bölüm bitecek...



Dr. Olivaw. Yanına yaklaşıp "Sizin de işiniz zor be usta!" demeyi deneyin. Çok sinirlenip kahve krizine girecek.

Şu ortadaki devasa heykelin önündeki kaplarda kahve var. Garip ama gerçek...

Bölüm 2: The Mysterious Crucifix

Uzun ve biraz da sıkıcı bir videonun ardından görevimiz belli olacak: Hayatta karşınıza çıkabilecek en sevimsiz insanlardan biri olan Dr. Olivaw'a elinizdeki Crucifix'i (haç) tamir ettirmek. Ne yazık ki hanımefendi hem aksi hem de çok meşgul. Dişinizi sıkıp mümkün olan her şeyi konuşun. Evrak çantasından pudra fırçasını ve vernik şişesini yürütün. Olivaw'ın yan tarafındaki raftan sıradaki tamir edilecek nesneyi alıp yerine Crucifix'i koyun. Ne kadar da hinsiniz.

Laboratuardan çıkıp alt kata inin. Willy'yle tanışacaksınız. Hatta size kartını verecek. Derken, telefonu çalacak ve üst kata çıkacak. Gördünüz di mi, Willy analiz odasının güvenlik şifresini biliyor. Bu fırsatı değerlendirmek lazım. Yandaki sergi odasına girip tekrar çıkın, Willy dönmüş olacak.

Üst kata çıkın, analiz odasının kapısındaki şifre girmeniz gereken güvenlik cihazına yakından bakın ve verniği bu panel üzerinde kullanın. Artık başlayabiliriz.

Koridorun sağ ucunda biraz gizli bir noktada telefon var, onu kullanarak Willy'i arayın. Sahte siparişiniz üzerine Willy yine odaya girecek. Saklanıp içeri girmesini bekleyin. Bu arada laboratuara ya da alt kata gidip işinin bitmesini sağlayın. O çıkınca yine şifreli kapıya gidin. Kalan izlerden 1, 3, 7 ve 8'in tuşlandığını göreceksiniz. Tek sorun hangi sırayla basıldığını bilmemeniz. Dilerseniz Brian'ın verdiği ipucuyla müzik kulağınızı test edin, ya da direkt 8137'yi tuşlayın.

İçeri girdiniz. Raftan altın anahtarı alın ve altında duran notu okuyun. Cam dolabın düğmesine basın. Olmuyor mu? O halde buradan çıkıp Clive'ın odasına gidelim.

Masanın üstündeki kitapları alın, altlarından bir anahtar deliği çıkacak. Altın anahtarı burada kullanın, bir kasa açılacak. Kasadan ses kayıt cihazını alın. Olivaw'ın yanına gidip bu kayıt cihazını onun üzerinde kullanın. Tekrar analiz odasına...

Ses kayıt cihazını camlı dolapta kullanın ama pili bitmiş. Odanın sağına ilerleyin, tesadüf bu ya, bir nitrojen tankı göreceksiniz. Ama önce onun yanındaki kepçeyi alın. Bunu pille kullanın. Şimdi, elinizdeki pili gaz tankında kullanabilirsiniz. Pili tekrar kayıt cihazına yerleştirin ve dolabı açın. Dolaptan maskeyi alın ve inventory'e gidip Maya nesnesiyle kullanın. Bir parça yakut elde edeceksiniz.

Tekrar laboratuara gidiyoruz. Yakutu sağ bölmedeki lazerle kullanın. Birazdan Olivaw gelip sinir olacak. Sakinleşip işe devam etmesi için kahve içmesi gerekiyor. Ve evet, kahve servisi de bizim sorumluluğumuz. Hey allahım!

Dışarı çıkıp Clive'ın odasının solunda kalan kahve makinesini gözden geçirirsek içinde hiç kahve kalmadığını göreceğiz.

Her ofisteki gibi buradaki masada da gizli bir bölme var. İyi bir kahraman olup bulun onu şimdi... Ya da gerek yok, biz anlattık ne yapılacağını.

Hemen Willy'ye gidip durumu bildirelim ama şimdilik bir faydası yok. Sergi odasına girin. Odanın ortasındaki heykele bakın. Önünde duran kaplarda biraz kahve çekirdeği bulacaksınız. Bunları Willy'e gösterin. Yemedi mi? Peki...

Restorasyon odasına gidip kahve çekirdeklerini torna üzerinde kullanın. Elde ettiğiniz çekilmiş kahveyi Willy'e götürün. Bu kez de her zaman kullandığı markadan olmadığı için reddedecek. Tekrar yukarı çıkın ve Clive'ın odasının yanında duran çöp kutusuna bakın. Boş bir kahve paketi bulacaksınız, alın. Inventory'e gidip bu paketle elinizdeki kahveyi birleştirin. Şimdi dolu paketi Willy'e götürebilirsiniz.

Onun işi bittikten sonra kahve makinesine gidip bir fincan kahve alın. Restorasyon odasına girip bunu Dr. Olivaw'a verin. Yeniden çalışmaya başlayacak.

Ara videodan sonra yine restorasyon odasına girip tamir edilmiş Crucifix'i alıyoruz. Son olarak, analiz odasına gidin, Crucifix'i scanner'la kullanın. Bitti!

Bölüm 3: The Great Escape

Bir kulübede kilitliyiz. Kapıdaki yarıktan Gina'nın başının dertte olduğunu görebilirsiniz. Dondurucuyu kıpırdatmayı deneyin, ama çok ağır olduğundan gücünüz yetmeyecek. Aleti fişten çekin ve de kapağını açın. Raftan "çok amaçlı temizleyici"yi, sağ taraftaki rafların yanında, yerde duran levyeyi ve bir de köşedeki askıyı alın. Deri parçasıyla temizleyiciyi kullanın ve dondurucunun arkasındaki küçük pencereyi temizleyin. Kısa süre sonra bütün buzlar eriyip su olacak. Şimdi de dondurucunun tıpasını açarak bu suyu boşaltmalıyız.

Artık boş olan dondurucuyu iterek altında gizlediği kapıyı bulabilirsiniz. Levyeyi kullanarak kapının kilidini kırın. Çıkın!

Bu iri yarı oğlan sizi Hopi'ye götürecek. Öndeki karizmatik totemin ise bi numarası yok.

Tur otobüsleri çölün ortasında bozulduğu için orada sıkışıp kalmış üç tane şov kızıyla tanışacaksınız. Videodan sonra yardım etme konusunda ikna oluyorlar. Otobüse gidip bagaja bakın. Bir basketbol topu bulacaksınız ancak şişirilmesi gerekiyor.

Otobüse girin ve yatağın altındaki vakumlu süpürgeyi, bir de sağ raftan ruju ve güneş gözlüğünü alın. Arka tarafa gidin ve Carla'yla her şeyi konuşun. Konuşma bittikten sonra vakumlu süpürgeyi kullanarak havalandırma ızgarasındaki hapı alın. Botların arasında iğne, iplik bulacaksınız. Bunları topu dikmek için kullanın. Ve topu körük yardımı ile şişirin.

Otobüsü terk edip yola çıkın. Ekranın ortasındaki işaretli mekana gidin. Burası bir hangar ve iri kıyım biri tarafından korunuyor. Kırık kapıdan içeri baktığınızda bir helikopter göreceksiniz.

Hangara girip uyku hapını adamın içtiği bira kutusuna atmayı deneyin ama başarısız olacaksınız çünkü önce dikkatini dağıtmanız lazım. Peki madem, otobüse dönüp topu Lula'ya fırlatın. Biraz muhabbetten sonra zamanında basketbol oyuncusu olduğunu ve hangardaki abiyi oyala-yabileceğini öğreneceksiniz.

Lula adamı oyalarken siz de bira kutusuna ilacı atın. Birazdan sonuç alacaksınız. Ön tarafa gidip fıstık ezmesi kavanozunu alın. Levyeyi motosikletle kullanın, düşen parçayı alın ve hadi, tekrar otobüse...

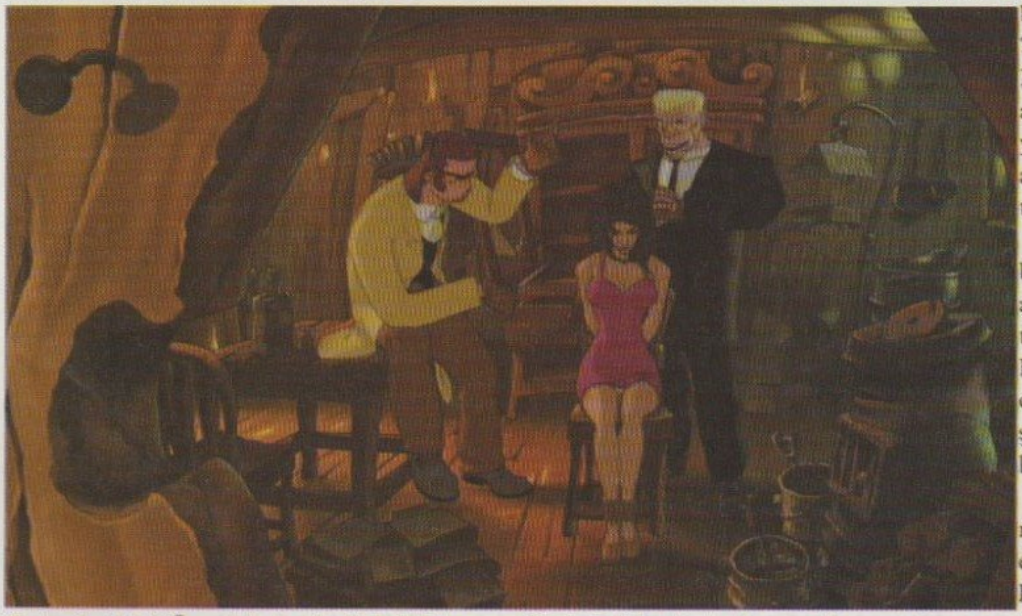
Otobüse girin ve motosikletten düşen parçayı kapıyı açıp kapatan kol üstünde kullanın. Çevirin, kapı kapansın. Kapının arka tarafında bir cep, cebin içinde de bir anahtar varmış meğer. Bunu alın ve iç bölmedeki buzdolabında kullanın. Dolaptan tereyağı çıkacak.

Şimdi otobüsten çıkıp kabine gidin ve aşağıda duran kovayı alın. Yola dönün. Sol altta görünen mekana, yani bir uçak hurdası olan alana gidin. Uçağın kanadında duran kaskı ve kurşun kemerini alın. Makineli tüfeği deneyin.

Yola çıkıp bu kez de üst sağdaki mekana gidin. İçi patlayıcıyla dolu olan barakaya bakın. Kapıyı deneyin, açılmasın. Trene girin, yerdeki kovaya bakın. İçinden bir vida alın. Varilleri araştırın, kapalı olanı açmak için yine levyeyi kullanacağız. Üstelik ne alakaysa içinden fıstık çıkacak. Alın tabii ki.

Ön taraftaki varili deneyin, içi barut dolu, aman. Inventory'e girip askıyla vidayı birlikte kullanarak bir tirbüşon (gibi) elde edeceksiniz. Bunu barut varilinde deneyin, olmadı. Kovayı varille kullanın, şimdi bir daha tirbüşonu varille kullanırsanız iyi olur.

Barut kovasını alıp inventory'de rujla kullanın. Bir adet kurşun elde ettiniz (neredeyse). Bunu kurşun kemerine takın. Otobüse dönüp bütün rujları alın ve az önce-


Gina'nın başı belada. Önce odadan kurtulun, bir basketbol turnuvası düzenleyin, tütün sakızı hazırlayın, petrol kuyusu patlatın, vs...

ki gibi barutla kullanın. Bir kemer dolusu cephaneniz olacak.

Tereyağı ve fıstığı kaskın içine koyun, bu arada tekrar kabine gidin. Kaskı dondurucuya bırakın, birazdan fıstık ezmeniz olacak. Trenin olduğu yere gidin ve fıstık ezmesini baraka üstünde kullanın. Aç karıncaların işi bitince patlayıcıları alın.

Yola çıkıyoruz ve sol üstteki mekana gidiyoruz. Patlayıcıları petrol kuyusuyla kullanalım, şimdi de güneş gözlüğünü yağ birikintisine tutalım.

Otobüse dönün. Mariola'nın güneş yağını almaya çalışın, vermeyecek. O halde camlarını kararttığımız güneş gözlüğünü Mariola'nın gözlüğüyle değiştirin. Tekrar sorduğunuzda "tamam" diyecek. Alın madem.

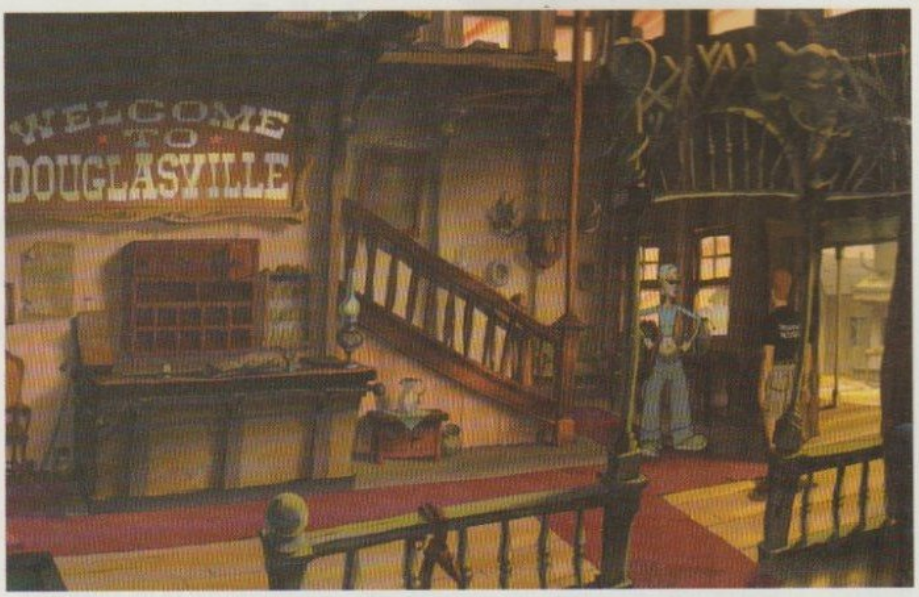
Uçak enkazına gidin, güneş yağını makineli tüfekle kullanın. Son olarak da cephaneyi silaha yerleştirin. Hepsi bu!

Bölüm 4: Close Encounters of the Fourth Kind

Oyunun en uzun ve dertli bölümü... Douglasville'deyiz, Sushi'yle her şeyi konuşun. Bankaya gidip raftan zımbayı, masadan da damgayı alın. Yerdeki deliğe bakın ama giremeyeceksiniz.

Şerifin ofisine gidin, hücrenin yanındaki odunları alın. Buradan çıkın, hemen yan tarafta bir el arabası var, deneyin. Üstündeki kayışı almaya çalışın.

Ekranın sağ alt tarafında bir pub var. Oraya girin. Merdivenlerin altından saksıyı alın. Malzeme odasına tıklayıp işe yarar bir şeyler arayın. Budama makası. Yukarı çıkıp Saturn'le her şeyi konuşun. Heykeli ve üstünde durduğu kaideyi, yandaki kolu filan her şeyi deneyin. Kolu hareket ettirdiğinizde bir kutu boya fırlayıp gidecek.



Sushi uzun süre "Hey! Nasıl gidiyor?" dışında kayda değer bir şey söylemeyecek. Yine de umudunuzu yitirmeyin.

Otele dönüp Sushi'ye kasayı ve Şerif'in ofisindeki ceseti sorun. Douglasville'den çıkıp üst sağdaki mekana gidiyoruz. Kratere girin ve Jashua'yla konuşun. Tekrar kasabaya gidin ve makası kullanarak el arabasındaki kayışı alın. Bunu Jashua'ya götürün. Zımbayı kayış üstünde kullanın ve Jashua'ya verin. Kraterden çıkıp tekrar girin. Jashua kayışı takmayı beceremiş.

Pub'a gidin ve Saturn'e İngiliz anahtarı olayından bahsedin. Duvardaki dolaptan alabileceğinizi söyleyecek ama 10 numara kayıp. Saturn'e sorun, meğerse cebindeymiş. Size doğru fırlatacak ama alet aşağı düşecek.

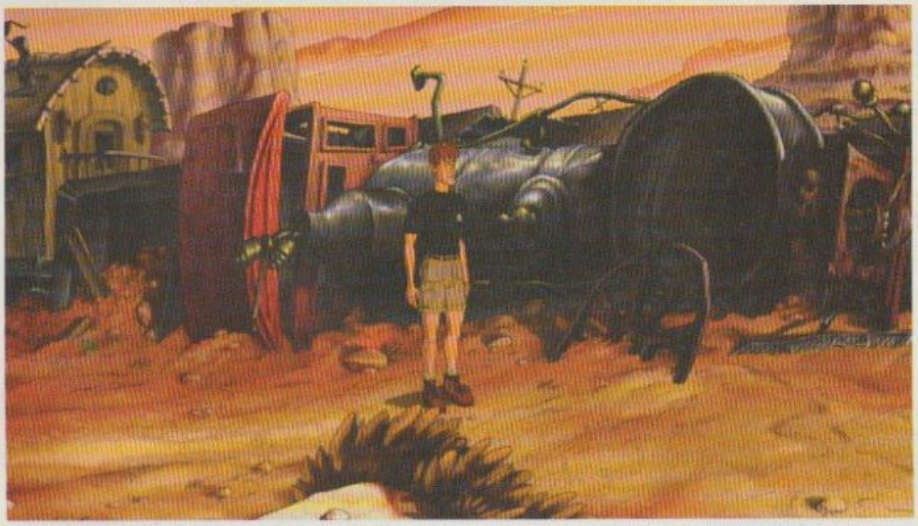
Aşağı inin, aradığınız şey pub'ın önündeki at yalağında. Tekrar yukarı, balkona çıkın. Orta kapının önündeki kiremiti alın. Saksıyı aşağı atın ve inip yalaktan fırlayan İngiliz anahtarını alın. Jashua'ya verin. Yine kraterden çıkıp geri girin. Bu kez de motosiklette yakıt olmadığını söyleyecek.

Patikaya çıkın, sağ alttaki mekana gidin. Oscar'la konuşun, şu sakız meselesini de atlamayın. Merdivenin ordaki kil kabı alın. Kuyuya doğru gidin ve tuhaf taşı alın.

Saturn'e gidin ve yakıt isteyin. Vermiyorsa (ki vermiyor) elinizdeki taşı önerin. Beğenmedi mi? Inventory'deki kiremitle taşı parlatın ve Saturn'e bir daha önerin. I ıh... O halde taşı bir de amberle süsleyin. Şimdi oldu. Ama nasıl?

50cc'lik tüpü konsantre yakıtla doldurun. Bunu 30cc'lik tüpe boşaltın. Şimdi de bu 30'luğu yakıt kutusuna geri dökün. 50'liğin içinde kalanı 30'luğa dökün. Boşalan 50'liği yine yakıtla doldurun. 20cc'si dolu olan 30'luk tüpe bu 50'liği boşaltın. Böylece 50cc'lik tüpünüzde 40cc yakıt kaldı. 30'luğu gaz kutusuna boşaltın. Şişeyi balkon kapısının yanındaki su makinesinde doldurun. 40cc'lik yakıtı da şişeye boşaltın. Şimdi kratere gidip bu karışımı motosiklete boşaltın. Jashua'yla konuşun, standart olduğu üzere yardım isteyecek. Eh peki... Aradığımız 5 harflik kombinasyon; C, G, E, B, A.

Jashua uçtu mu? Biz de acayip kaskını alırız o zaman. Çadırdan adventure'ların değişmezi olan ipi ve feneri alın. Şimdi madene gidin. Girişi kapatan kayaya bakın, hareket ettirmeye çalışın ama çok ağır. Ginanın düştüğü deliğe bakın. Yağ tenekesini alın ve Saturn'e gidin. Yaptığı heykellerdeki kayaları sorun. Tütün çikleti karşılığında Oscar'dan yardım aldığını söyleyecek. Saturn'e Jashua'nın kaskını verin. Elindeki aleti (adını bilmiyorum) bırakıp gidecek. Bunu alın. Gaz tenekesini suyla doldurun ve aşağı inip malzeme odasına bir daha göz atın. Tütün yaprağı bulacaksınız.



Brian'ın suratındaki ifade, şu su tankıyla kasabadaki pub arasında tam beş defa gidip gelecek olmanın şaşkınlığı.

Inventory'deki birbiriyle alakasız bu nesneler yine gayet alakasız başka işler için kullanılacak.

Caddeye çıkıp ordan lokomotife gidin. Her şeyi deneyin, sonra da su dolu bidonu su tankına boşaltın. Bunu tam 5 kez yapmanız gerekiyor. Pub'la lokomotif arasında mekik dokuyacaksınız. İşlem bitince sürücü bölmesine girin. Odunları kazana atın ve Saturn'ün aletiyle bunları yakın. Direksiyonu çevirin. Göstergelerin üstündeki kolu çevirin. Dışarıda, yere bir anahtar fırlayacak. Gidip alın. Şerifin ofisine gidip bu anahtarla hücreyi açın. Evrak çantasından "liniment"ı alın. Bunu inventory'de tütün yapraklarıyla kullanın. Şimdi Oscar'a gidin ve kayadan bahsedin, ama yardım etmeyecek. Banka damgasını boş kil kapla kullanın, içine de tütün yapraklarını koyun. Elde ettiğiniz tütün sakızını Oscar'a verin.

Bankaya gidin, boya kutusuna bakın. Pub'a dönün ve üst kattaki vinci kullanarak heykeli mancınığa yerleştirin. Kolu kullanın, heykel fırladı. Şimdi yine bankaya. Heykelin açtığı yarıktan aşağı inin. Kasayı açmayı deneyin. Şifreyi bilmiyorsunuz ki!

Sushi'ye gidin ve kasa-dan bahsedin. 3 basamaklı ol-duğunu öğreneceksiniz. Şerifin ofisine gidin, hücreye girin. Evrak çantasında şimdi de bir steteskop bulacaksınız. Bunu, bankada kasa üzerinde kullanın. Doğru kombinasyonun sağa 85, sola 29 ve sağa 59 olduğunu göreceksi-niz. Madenin planını alın. Şimdi gidip madene girebilirsiniz. Uggh!

Bölüm 5: Gifts from the Crypt

Maden çıkışında bir uçurumun kenarındayız. Uzun dal parçasını ve altındaki metali alın. İskeleti inceleyin, bir kemik alın. Bunu metalle kullanın.

Maden çıkışındaki desteği yakından inceleyin. Bir çivi bulacaksınız. Bunu çıkarmak için yine metal parçasını kullanın. Çiviyi uçurumun kenarında yere çakın. İpi de buna tutturun. İpe tutunarak aşağı inin, nihayet Hopi köyündeyiz. Gina meğer buradaymış. Sola ilerleyin ve alt soldaki mekana gidin. Crypt'e geldik. Girişte crucifix'imizi heykelin ağzında deneyeceğiz ama kumlarla kaplı olduğundan sonuç alamayacağız. Soldaki çalılara bakın. Burdan bir dal alın ve monolith'in ağzındaki kumları temizlemek için kullanın. Şimdi crucifix'i ağızda kullanıp içeri girin. Wapuchim'le konuşun, bir kavanoz verecek.

Gina'ya gidin. Sağdaki heykelin yanında duran baltayı alın. Uzun odun parçasıyla bunu kullanın. Geri dönüp bu kez sola ilerleyin. Sağdaki kapıdan girin. Çıktığınız noktada sağdaki ilk kapıdan, sonra da soldakinden girin.

Yandaki kapıdan girin. İpi baltayla kesin ve Gina'ya dönün. Tahtayı ve ipi kullanarak Gina'nın bacağını sarın.

Bölüm 6: The Indian, The Nun and The Finger

Sosyal ilişkilerimizin tepeye vurduğu bir bölüm. Boyuna konuşacaksınız... Moma Dorita'nın evine girin ve "Gina'yla konuşmam gerek" seçeneğini sona saklayarak her şeyi konuşun. Gina'yla da her şeyi konuşun. Douglasville'e gidip Sushi'yle, pub'a gidip Rutger'la konuşun. Baltayı verin. Moma Dorita'ya gidin, henüz hazır olmadığınızı söyleyecek. Rutger'a gidip daha güçlü bir iksir isteyin. Hopi iksirinden söz edecek.

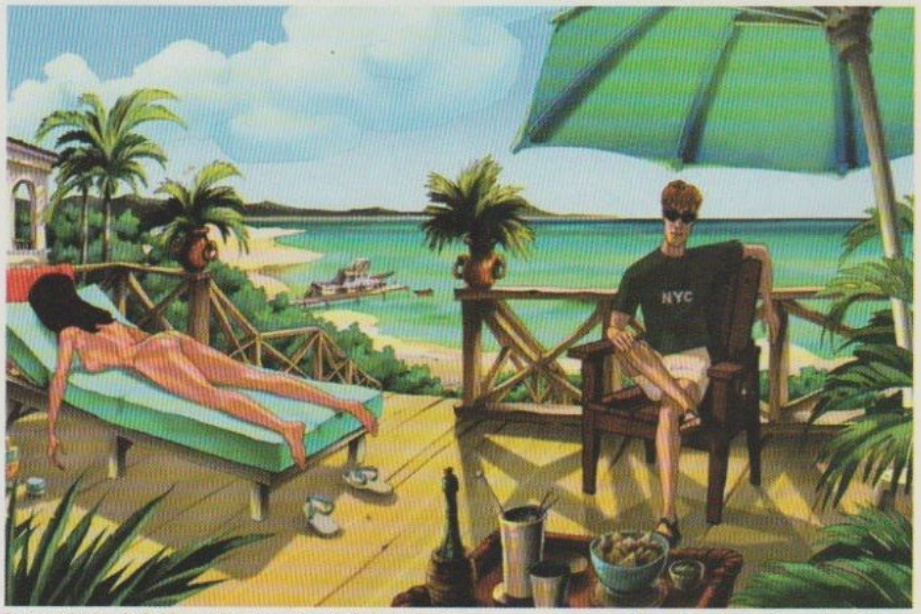
Elinizdeki çalı parçasının üstündeki kabukları açmaya çalışın, olmayacak. Şerifin ofisine gidip evrak çantasına bir daha bakın. Şimdi de bir bistüri buldunuz. Kabukları bir de bununla soymayı deneyin ama hala olmuyor. Otele gidip şömineye bakın, ocak demirini alın. Bistüriyi ateşte ısıtın ve bunu kabukları soymak için kullanın. Çıkan bezelye tanelerini (attım) alıp Rutger'a verin. İstediğiniz iksiri hazırlayacak. İçin.

Doğru Moma Dorita'ya. Seansa katılın, dananın kuyruğu kopsun (adeta). Seans sonrası Sushi ve Rutger'la konuşun ama yardım edemeyecekler. Öyleyse Saturn'e gidin, o karavanın yerini söyleyecek. Karavana gidin. Kapısı kilitli. Ocak demirini kullanın, açılsın. Bir rahibe giysisinden başka bir şey bulamayacaksınız içeride. Onu da şimdilik alamıyoruz zaten. Kapıdaki cepte banka broşürü bulacaksınız. Bunu Sushi'ye götürün. Çıkıp geri girin ve yine Sushi'yle konuşun.

Karavana gidip rahibe urbasını alın. Yine Sushi'yle konuşmaya gidin. Lokomotife gidin, kabine girip buhar kolunu oynatın. Bu kez de bir şerif rozeti fırlayacak bacadan. Bunu alıp Oscar'a götürün. O işini bitirdikten sonra yine gidip Sushi'yle konuşun.

Hapishaneye gidip Oscar'la konuşun. Masadan çantayı alıp Sushi'ye götürün. Çıkıp tekrar girin, bu kez de Gustav ve Feodor hakkında konuşacaksınız. Sushi en sevdiğiniz yönetmeni sorduğunda "Woody Allen" deyin, en sevdiğiniz film ise "Manhattan Murder Mystery". MP3 recorder'ı alıp hapse gidin. Haydutun sesini kaydetmek için kullanacaksınız bunu. Gidip Gina'yla konuşun, onun da sesini kaydedin. Artık cihazı Sushi'ye geri verip oyunun bitişini huzur içinde seyredebilirsiniz.

Serpil Ulutürk



Evet, tatil sizin de hakkınız. Ama önce Gina'yı beladan kurtarmanız gerekiyor, son olarak da sırtına güneş yağı sürün.

Hile Kodları

Hileye bir de kavramsal açıdan bakalım... Yani aslında kimseyi aldattığımız yok. Peki ya kendimizi? Neyse, God Mode için n'apıyoduk?

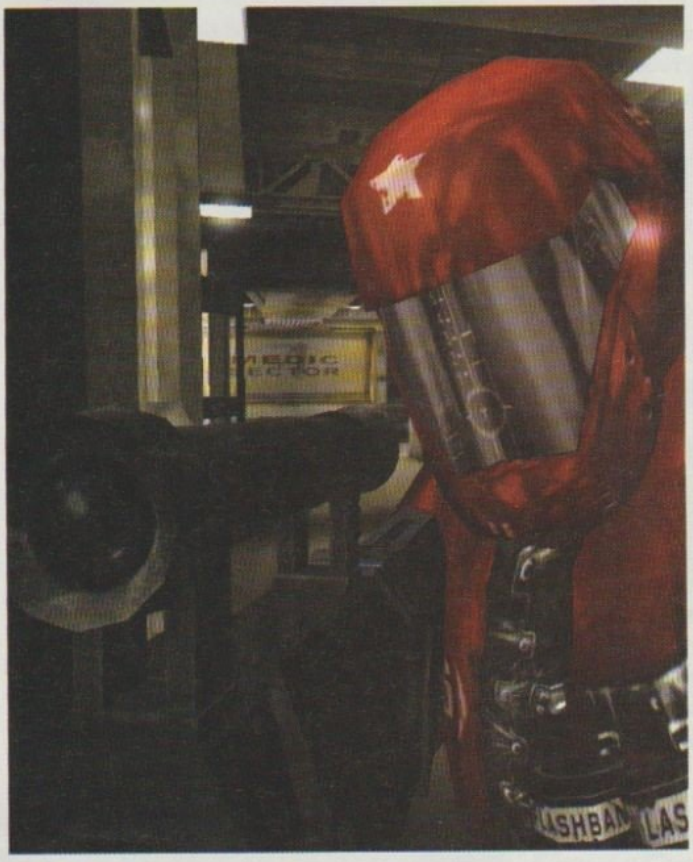
Chaser

Önce oyunun kısayoluna sağ tık yaparak "hedef" kutusuna -**console** parametresini aşağıdaki örnekteki gibi eklemelisiniz:

C:\Program Files\Chaser\Chaser.exe" -console

Oyun sırasında **é** ile konsolu açıp aşağıdaki kodları yazın:

\cht_god	Ölümsüzlük
\cht_armor 100	100 zırh
\cht_health 100	100 sağlık
cht_flymode	Uçuş modu
\cht_weapon [weapon]	[weapon] kısmına yazdığınız silah
\cht_giveall	Tüm silah ve eşyalar
\cht_timescale [#]	Oyunun hızını değiştirme
\map [X]	[X] kısmına yazdığınız harita



Big Biz Tycoon 2

Maceraya 1,5 milyon dolarla başlamak için oyunu **"BigBiz2.exe mo_money"** parametresiyle başlatın.

Delta Force: Task Force Dagger

é tuşuna basarak konsolu açtıktan sonra aşağıdaki kodlardan birini girin, sonra **[Enter]**a basın.

StanGable	sonsuz cephane
ClayburnFallmont	dolu cephane
JeffersonDarcy	ekstra hit puan
AceEvans	görünmezlik
RogerPhilips	topçu birliği

The Hulk

Options/Code menüsüne gidin ve aşağıdaki kodları girin. Sonra bu hileleri **Options/Special Features/Cheats** menüsünden aktif hale getirin:

GMMSKIN	Ölümsüzlük
FLSHWND	Regenerator verir
ANGMNGT	Ragemeter maksimuma çıkar
GRNCHTR	Sınırsız devam etme hakkı
HLTHDSE	İki kat HP
BRNGITN	Düşmanlar için iki kat HP
MMMYHLP	Düşmanların HP'si yarıya düşer
FSTOFRY	Killer punch
BRCESTN	Bulmacayı çözer
NMBTHIH	High score reset
TRUBLVR	Tüm level'lar açılır

Restaurant Empire

Campaign modu için,

[Shift]+[Alt]+[C]	100 bin dolar kazandırır
[Shift]+[Alt]+[F]	Food rating'i %10 artar
[Ctrl]+[Alt]+[E]	Tüm dükkanlar upgrade olur
[F11] ve [Shift]+[Alt]+[V]	Bölümü geçer

Sandbox modu için,

[Shift]+[Alt]+[C]	100 bin dolar kazandırır

Blietzkrieg

Oyun sırasında **é** tuşu ile konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın:

@Password("Panzerklein")	Cheat modunu açar
@God(0,1)	Ölümsüzlük modu
@Win(0)	Savaşı kazandırır

Böylesi görülmedi!

ProGamer olarak okuyucularımız için yepyeni bir hizmet başlattık... Bir mektup yazana bir yanıt bedava!?

Merhaba ProGamer dergisi
Oyun dünyasına girdiğim andan itibaren ilk sizin derginizi okudum. Benim size iletmek istediğim sorularım var. Max Payne oyununun 3'üncü bölümün 9'uncu turunda oyun bir yerden otomatiğe geçiyor ve ölümsüz olmama rağmen helikopter beni öldürüyor. Burayı nasıl geçebilirim? Bu soruyu stratejiler bölümünde yayınlarsanız sevinirim. Diğer konu ise oyun hileleriyle ilgili. Delta Force Dagger ve Fifa 2002 World Cup oyunlarının hilelerini yayınlarsanız faydalanabilirim. Derginizin içeriğinin çok güzel olduğunu belirtmek isterim. Bir hafta boyunca elden düşürmeyeceğim bir dergi. Başarılarınızın devamını dilerim...

Osman Sarısakal / Samsun

Merhaba Osman,
Övgülerin ve temennilerin için teşekkür ederiz. Sana birkaç önerimiz olacak. Birincisi, helikoptere M79 ile bir el ateş edersen, içinde bulunduğun asansörün camını korumak için bir kalkan inecektir. Daha sonra kabloların çatıyla birleştiği noktaya ateş etmen, kabloları koparman ve kuleyi çatısız bırakman lazım. Sonrasında kuleye aralıksız ateş ederek kulenin helikopterin üzerine çökmesini sağlamalısın. Delta Force hileleri ise bir önceki sayfada seni bekliyor.

Merhaba ProGamer çalışanları;
Böyle bir dergi çıkarttığınız iyi olmuş. Genelde bu tür dergilerin ömrü fazla dayanmıyor ama gene de iyi diyelim. Dergi hakkındaki düşüncelerim ve sorular şunlar:
1. Dergi sayfası çok az. Ama yine de konsol oyunlarına da yer vererek ve mektup bölümünü çoğaltarak daha iyi bir dergi yapabilirsiniz.
2. PC'de konsol emülatörleri çıkacak mı (Dreamcast, PSX, PS2 vs.)?
3. Gerçi biraz erken ama şu sıralar tam sürüm oyun vermeyi düşünüyor musunuz? Verirseniz Preatorians'ı öneririm (Kendim için istemiyorum, oyun gerçekten güzel yaniii...)
Sorularım bu kadar, cevaplarsanız sevinirim. İyi çalışmalar.

Emrah

Merhaba Emrah,
Ne diyelim, teşekkür ederiz. Peki sen hiç bu kadar kaliteli bir "bu tür" dergi gördün mü? Neyse derhal cevaplara geçelim.
1. ProGamer 32 sayfa. Biz de isterdik tesis olsun, imkan olsun, her hafta 32 değil 320 sayfayla karşınıza çıkalım. Ama ülke şartlarını ve diğer tüm engelleri de aşarak dergiyi bu kalınlıkta tutuyoruz. Şöyle ki, şu anda okuduğunla birlikte elindeki tüm ProGamer'ları bir araya getirirsen 128 sayfa ettiğini, ki bunun büyük çoğunluğunun da dergi içeriğine (reklam değil yani) ait olduğunu görebilirsin. Yorumunu sana bırakıyoruz. Mektup bölümünü şimdilik artıramıyoruz, ama konsol sayfamız pek yakında olacak.
2. PS için Virtual Game Station adlı bir emülatör mevcut. Dreamcast ve PS2 için çıkmış bir emülatöre ise henüz rastlamadık.
3. Tam sürüm oyun vermeyi şimdilik düşünmüyoruz.

Selam Editör
Derginizi ilk sayınızdan itibaren çok beğeniyorum. Geçen hafta size yazamadım. Dizaynınız ve sadeliğiniz gerçekten çok hoş. Fakat biraz sayfa sayınızı artırsanız iyi olur. Herkese iyi çalışmalar.

Semih "Sam" Yalçın

Selam Semih,
Dergi tasarımına okurlarımız arasında ilk defa sen değindin. Emin ol, içerik kadar tasarıma da büyük emek veriyoruz. Sayfa sayısı içinse Emrah'ın cevabının birinci maddesi diyoruz, sevgiler sunuyoruz.

Lotus

progamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

28 Ağustos 2003 / Sayı: 4

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
Tayhan Memir
tayhan@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
Tel.: (0212) 258 17 04
progamer@progamermag.com

MEDİ GRUP "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Hakan Acar (Pazarlama)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel.: (0212) 354 33 98
Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 2
"Nuallus'a geri dönüyorum" demişti, Noah. Esaretini aynı maden hücresinde paylaştığı arkadaşı, Dilanos bunun inanılmaz bir karar olduğunun farkındaydı. "Nillus'dan kaçmayı mı planlıyorsun? Sürekli bu hücredeyken nasıl gün ışığına çıkmayı düşünebilirsin?" Nillus madenlerinin nemli ve soğuk havasından kurtulup gün ışığına kavuşmayı özlediğini hatırladı, Noah: "Necro'yla görüşmeliyim."

OTO HABER **Türkiye'nin en uzman otomobil dergisi**

OTO HABER

BFGoodrich® Tires

MODİFİYE FESTİVALİ 2003

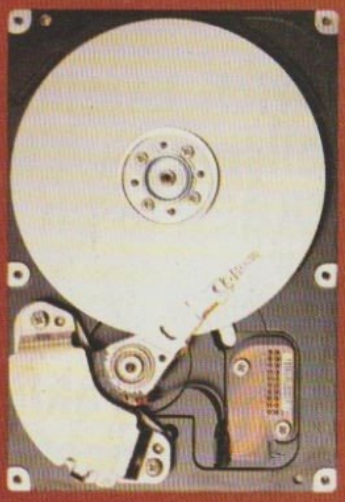
BF Goodrich Lastikleri, Türkiye'de Modifiye kültürünün gelişmesi ve bilinçlenmesi için Eylül ayında OTOHABER'le birlikte İstanbul'da Modifiye Festivali düzenliyor...

Modifiyeye meraklı gençlerin biraraya toplanacağı bu festivali eğlenceli hale getirmek için de bir yarışma organize ediyor...

BF Goodrich Modifiye Festivali 2003'e katılmanın yolu OTOHABER'den geçiyor. Ayrıntıları OTOHABER BF Goodrich Tuning ekinde bulabilirsiniz...

SAMSUNG

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

3 yıl garanti

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

FOOTE, CONE & BELDING